T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

International Game Magazine

LEVEL

Decembrie 1998 · 100 pagini · 25.000 lei



F 16

Viper

Star Trek

Klingon

Populous 3

Resident Evil 2



CHIP SPECIAL

NOU

45.000 lei



CHIP Special
"Studioul muzical din calculator"
te învață cum să-ți transformi
calculatorul într-un
studio muzical complet.
Un suport special este acordat
stilurilor moderne ale
muzicii electronice
rave, industrial, ambiental.

Introducere - o apropiere treptată de bazele sintezei de sunet.

Sinteza software - programe destinate transformării calculatorului într-un puternic sintetizator.

Sequencer - analiza a patru programe destinate editării MIDI.

HDD Recording - programe destinate înregistrării, procesării şi mixării wave-urilor.

Hardware - cele mai importante plăci de sunet şi claviaturi MIDI, din oferta disponibilă în țară.

Revista o puteți cumpăra acum de la difuzorii de presă din toată țara!

General Manager:
Dan Bădescu

Product Manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Secretar de redacție:
Cătălina Lazăr

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Teodor Ioani (Theo)
Nicolae Floristean (Nyk)
Marius Ghinea

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Label CD:
Adrian Popa

Publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Marketing:
Bogdan Bart

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuție:
Ioana Bădescu
Leonte Mărginean

Adresa redacției:
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Adresa pentru corespondență:
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108
E-mail: level@chip.ro

Pentru distribuție contactați:
AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

La mulți ani gameri!

Iată că ne apropiem și de Crăciun și Anul Nou. Sper ca toți cititorii noștri fideli, și de ce nu și ai concurenței, să se bucure de darurile Moșului și ale noului an. Am încheiat un an în care pot să spun că ne-am bucurat de succese. Am ajuns în top și să sperăm că vom putea și pe viitor să ne menținem aici. Ce ne dorim noi, redactorii acestei reviste, este un an bun atât pentru noi cât și pentru români în general, oriunde ar fi ei. V-am făcut anul acesta numeroase suprize. Concursuri, surprize, glume, articole de nota 10, postere, jocuri full și mai ales 100 de pagini. Da, LEVEL a devenit o parte din viața noastră de zi cu zi. Și credeți-mă pe cuvânt că această revistă nu ar fi ajuns aici dacă nu ar fi existat un Sergio, un Mike, un Indianu', un Claude, un Sorin, o Cătălina și mulți alții. Cu alte cuvinte, această revistă a fost realizată pur și simplu dintr-un elan tineresc care adesea a fost pus la grea încercare. Ce va urma în anul următor? Cu siguranță că se vor schimba multe și revista va ajunge probabil la următorul stadiu, care îi va mulțumi pe absolut toți. Nu urmărim prin concursuri să atragem cititorii, ci pur și simplu prin sufletul revistei care este alcătuit din articole, stilul acestora și modul lor de prezentare. Ce a fost în anul 1998? Multe au fost jocurile ce s-au perindat prin redacție și multe au fost surprizele făcute de producători. Totuși, spre deosebire de anul 1997, anul acesta parcă au fost lansate mai multe titluri de calitate. Aș aminti numai câteva: Unreal, Sin, Need For Speed III, Tomb Raider II, Final Fantasy VII ș.a.m.d. Jocuri de toate genurile, care au o calitate de necontestat. Și cum au fost atât de numeroase nu am putut să le prezentăm pe fiecare-n parte.

Acum un an de zile cele o sută de pagini de acum erau un vis. Acum următorul vis este să ajungem la cel puțin 150 de pagini. Să vedem ce-o mai fi. Știu că unora nu le va place ce am să spun, însă îmi doresc ca odată pentru totdeauna pirateria să ia sfârșit și să ajungă la niște cote mai normale. Pentru mulți pirateria este mai mult decât binevenită, însă pentru producători și distribuitori lucrurile nu stau chiar așa. Și fără aceștia ne este și nouă destul de greu să supraviețuim. Știu, jocurile originale sunt scumpe și nu oricine își permite de exemplu achiziționarea unui joc cum este Need For Speed III. Dar poate că lucrurile or să fie mai bune în anul 1999. Voi ce credeți?

Eu îl aștept cu nerăbdare pe Moș Crăciun. De ce nu? Revista este acum pe piață și mie-mi place din când în când să mai iau o pauză de la atâta muncă și să privesc cum ninge, cum trec oamenii liniștiți pe stradă, cum mai cade câte unu' și înjură de mama înghețului. Fie ca Noul An să vă aducă multă fericire, numai sănătate și putere de muncă. Este o urare sinceră!

Mr. President

Contents




55


42


45


18



CD content

101: Airborne Invasion – Empire

Sub comanda ta se află 18 paraşutişti. Te afli în spatele liniilor inamice pe durata zilei D. Simulare strategică real-time

Age of Empires: rise of rome - Ensemble/ Microsoft

Un disc de expansiune oficial pentru minunatul joc de strategie Age of Empires care te aruncă în rolul romanilor. Demo-ul conţine trei misiuni din campania Punică şi nu necesită versiunea originală.

Barrage - Mango/Activision

Barrage este un joc de acţiune cu o grafică super, dar care are nevoie de un calculator puternic.

Blood 2 - Monolith/GT

Caleb s-a întors! De data aceasta fiind înarmat cu un umor cinic mult mai dezvoltat, acţiunea desfăşurându-se într-o atmosferă mult mai întunecată şi mai însângerată. Blood2 este un joc de acţiune horror mult mai serios. Atenţie: demo-ul nu permite salvarea!

Dominant Species - Red Storm

Un nou joc de strategie real-time 3D, unde ai ocazia de a-ţi apăra planeta împotriva oamenilor care vor să pună mâna pe valorosul minereu Anime. SF!

Future Cop L.A.P.D

Un joc de acţiune super cu bird view, unde ca membru LAPD trebuie să lupţi împotriva forţelor criminale. Acţiunea este o îmbinare între miracol şi tehnologie futuristă, TCA X-1 Alpha. O mulţime de obiecte ce trebuie distruse, o grafică super…

Heretic 2 - Raven/Activision

Sechelă a jocului de succes Heretic. Această nouă versiune utilizează engine-ul din Quake 2, iar view-ul este 3rd person. Eroul nostru trebuie să găsească de această dată un loc împotriva blestemului ce a fost aruncat asupra întregii ţări.

Mad Trax – Rayland

Un simulator auto de la o companie necunoscută. Este similar cu P.O.D.-ul.

Madden 99 – EA

Dacă eşti un fan al fotbalului american, atunci nu ai de făcut decât o alegere simplă – Madden NFL 99.

NHL 99 – EA

În sfârşit un demo jucabil al popularului joc de hochei. Acum aveţi ocazia de a juca meciul dintre Washington Capitals şi Detroit Red Wings.

Nightlong

A spus cineva cumva că jocurile de aventură sunt moarte? No way, Nightlong şi Blade Runner par să demonstreze contrariul.

Escape Or Die Trying – Psygnosis

Un joc gen Tomb Raider ceva mai neobişnuit. S-ar putea să vă atragă magia şi neobişnuitul ce înconjoară acest joc.

Pinball Arcade – Microsoft

În versiunea full a jocului Pinball Arcade veţi găsi şapte mese care vă vor transporta prin istoria americană.

Top Gun: Hornet's Nest – Microprose

Numele tău este Maveric şi avionul F/A-18 te aşteaptă…

V2000 - Frontier/Grolier

Nou demo al jocului strategic de acţiune de la David Braben, creatorul legendarului joc Elite. Aşa că ar fi bine să jucaţi toate cele trei misiuni.

Viper Racing – Sierra

Vreţi un joc de curse cu nişte maşini chiar super-rapide? Dodge Viper este destul de rapid pentru tine?

WC: Secret Ops – Origin/EA

Pachet de expansiune pentru WC: Prophecy care poate fi rulat fără jocul original. Doar logaţi-vă ca LevelCD şi parola este 858989137 sau vă puteţi înregistra la adresa www.secretops.com (unde puteţi face download la celelalte episoade).

Shots

Babylon 5

Un joc ce simulează luptele care se dau mai tot timpul în cadrul serialului american ce poartă acelaşi nume. Misiuni non-lineare, o grafică super şi suport pentru reţea.

Spellcross - SCI

Un joc de strategie turn-based care simulează lupta dintre forţele întunericului şi forţele hi-tech, asta înseamnă orcii împotriva tancurilor.

Earth 2150

Sechela jocului de strategie real-time care s-a bucurat de un succes deosebit. Grafica 3D, terenul interactiv, story-ul deosebit şi multe alte facilităţi, fac din Earth 2150 un joc destul de promiţător.

Kanaan

Primul joc 3D de acțiune de la Argonaut (Croc), unde ai ocazia să lupți în viitor împotriva oamenilor câini în misiuni indoor și outdoor, cu o mulțime de arme interesante și cu abilitatea de a folosi orice vehicol (de la mașină la avion de vânătoare).

Neverending Story

Aventură real-time ce se bazează pe nuvela lui Michael Enge ce poartă același nume. Astfel, în curând vom avea ocazia de a intra în lumea Fantasia și bineînțeles că va trebui s-o salvați de la distrugere. Și cum nici o poveste nu ia sfârșit... keep playing!

Resident Evil 2

Jocul ce a cunoscut o evoluție deosebită pe Playstation există acum și într-o versiune pentru PC. Același story, același mod de joc, aceeași grafică super și aceeași posibilitate de a juca cu Claire și Leon.

Return to Krondor

O sechelă adevărată a RPG-ului Betryal at Krondor, care arată absolut bestial. Te vei întoarce în lumea Midkemia, unde vei căuta un artefact. În toată aventura vei avea ocazia de a întâlni peste 200 de caractere.

Shogun

Această nouă trupă va realiza o strategie foarte ambițioasă ce simulează Japonia secolului 16. Astfel, tură după tură va trebui să-ți controlezi provinciile, să-ți antrenezi unitățile (samurai, geisha), să faci negoț diplomatic și să te lupți ca-n Myth.

Soldier

Joc de acțiune bazat pe filmul SF cu același nume, în care rolul principal era jucat de Kurt Russel. Ai posibilitatea de a alege între cinci caractere diferite și vei porni la luptă. 30 de misiuni care se desfășoară în șase lumi diferite... fain, nu?

Star Trek: New Worlds

Strategie real-time a cărei acțiune se desfășoară în lumea Star Trek. Astfel, vei lupta atât pentru Romulani, Klingonieni cât și pentru Federație. Terenul este complet 3D (puteți roti/zoom) și jocul arată cu adevărat bine.

Ultima 9

Cel de-al nouălea capitol al seriei Ultima este mișto, interactiv, cu o lume vie plină de prieteni și inamici. Caracterele par a fi coborâte din romane și pe lângă alte facilități acestea mai pot face și vrăji. O interfață super și o grafică incredibilă.

World League Soccer 99

De data aceasta WLS are licență asupra echipei de fotbal engleze. Binînțeles că nu lipsește nici Michaela Owen, care a participat la motion-capturing. Astfel, grafica va fi reușită, vor exista noi mișcări, noi echipe etc.

Shareware:

FAR 1.6

O nouă versiune a managerului de fișiere pe 32 de biți, care este similar cu DOS Navigator-ul.

PACT Timer 98

Un mic utilitar care, amplasat în bara de task-uri, vă va permite să rulați programe, să faceți back-up, să vizitați pagini web etc. Poate lucra cu shortcut-uri și nu ocupă decât 250 KB de memorie.

TablEdit

Un editor reușit pentru chitară și alte instrumente.

Time On Line

Un utilitar simplu care monitorizează conexiunile prin linia telefonică.

TimeLiner

Un program interesant pentru conectarea evenimentelor consecvente cu descrieri și imagini.

Tumi's 3D Pointers

O colecție reușită a 14 cursoare animate.

Turbo Browser 98

Un manager de fișiere care emulează Explorer-ul, dar care are mai multe funcții.

TurboZIP

Utilitar simplu de folosit pentru compresare/decompresare și e-mail-uri pentru Windows 95/NT.

USA Casino

USA Casino vă permite rularea a nouă jocuri de cazino, local pentru plăcere și online pentru bani adevărați.

Visual Cards

Utilitar simplu de folosit pentru a face business card-urile mult mai arătoase.

Visual Envelopes

Dacă aveți foarte des de-a face cu scrisori, atunci acest utilitar vă va ușura munca.

Visual Labels

Similar cu programele precedente, acesta face niște label-uri super.

VoiceNet VRS 98

Utilitar pentru recunoașterea vocii tale, care vă permite să rulați un program și să controlați calculatorul într-un nou mod.

WinAMP 2.04

Cea mai nouă versiune a celui mai bun player MP3.

WinZip 7.0 SP1

Noua versiune a popularului program de arhivare.

Without a Trace

Without a Trace vă permite ștergerea unor fișiere, astfel încât acestea să dispară fără urmă.

Updates:

Conflict: Freespace v1.05
DBTS: Limb From Limb
Rainbow Six v1.03a
Seven Kingdoms AA v2.12
Starcraft v1.03
Unreal v2.18 beta
Vargers v1.3

Themes:

Black Dahlia
Blade Runner
Grim Fandango
Hellfire
Ultima Online
Unreal

FLASH

989 Studios deschide un nou studio în California

989 Studios, companie a grupului Sony Entertainment, anunţă deschiderea unui studio de dezvoltare în Santa Monica, California. Noile birouri vor servi la dezvoltarea jocurilor pentru consolele PlayStation. 989 Studios este renumit în întreaga lume pentru faimoasele titluri de jocuri cum ar fi NFL GameDay, Twisted Metal, Jet Moto şi Cool Boarders. Cel care va lansa oficial noul studio va fi directorul executiv al 989 Studios, domnul Allan Becker, iar cel care se va ocupa de activitatea acestui studio este fostul producător executiv al 989 Studios, Connie Booth.

Dune 2000 Multiplayer Patch

Un joc celebru care merge greu pe Internet îşi pierde din strălucire. De aceea Westwood Studios a scos un update pentru arhicunoscutul joc Dune 2000 care măreşte viteza jocului în modul multiplayer via Internet. Tot ce trebuie să facă un iubitor al acestui joc este să pornească jocul normal şi să se conecteze via Internet la serviciul oferit de Westwood online, serviciu care este gratuit. Fişierele se vor instala automat de la acest serviciu sau dacă doriţi să vi-l instalaţi personal, luaţi un fişier download de la site-ul www.westwood.com din File Updates din secţia Westwood support area.

Un nou release: Recoil Demo

Un anunţ venit de la Westwood cuprinde informaţii despre demo-ul pentru viitorul joc Recoil, demo ce poate fi luat de la adresa companiei www.westwood.com . Creat de Zippper Interactive şi publicat de Electronic Arts, jocul, un 3D shooter tanc, este preconizat de a ieşi pe piaţă la începutul anului 1999. Jucătorii sunt aruncaţi într-o lume 3D a viitorului unde forţele răului au acaparat sistemul informaţional al computerelor, inclusiv cele ale armatei. Aflându-ne la comanda a ce-i mai nou în tehnologia tancurilor, trebuie să salvăm lumea. Tancul poate fi înarmat cu 18 arme puternice.

Pretec
Rezoluţie de 600dpi

Noile camere de la Pretec, DC-600 sunt destinate celor care doresc să captureze imagini la o rezoluţie de 640x480 pentru publicarea acestora pe site-uri web sau pentru trimiterea lor prin mail. Au încorporat un ecran LCD de 1,8” pentru pentru a putea vedea imaginile înainte de a le captura, un micro controller care vă dă posibilitatea de a vedea sau de a şterge imaginile înainte de a le introduce în calculator, iar cei 8MB de memorie flash pot stoca până la 40 de imagini la rezoluţie maximă. Totodată, un conector NTSC vă permite să prezentaţi imaginile pe care le-aţi realizat, cu ajutorul unui televizor obişnuit!



A ieşit din găoace Close Approach

Abstract Worlds Ltd., un creator de software din UK, a scos pe piaţa jocurilor pe calculator un nou joc de acţiune Close Approach. Compania relatează că jocul, un 3D shooter, este primul joc comercial creat în Visual Basic cu suport 3D Direct3D. Deoarece mulţi au considerat că Visual Basic-ul este inadecvat pentru realizarea pe jocuri serioase, acest joc se vrea o dezaprobare a ideii celorlalţi creatori. Jocul care foloseşte Diresct3D şi DirectSound pentru grafice şi sunete 3D, a fost testat cu majoritatea plăcilor grafice 3D. Numele de Close Approach vine de la programul NASA Close Approach, care nu face altceva decât să monitorizeze toţi asteroizii care se apropie de Pământ. Jocul îşi are acţiunea în anul 2100, şi după cum v-aţi dat seama, jucătorii trebuie să distrugă asteroizii care au de gând să aibă un impact cu Terra Mamă.

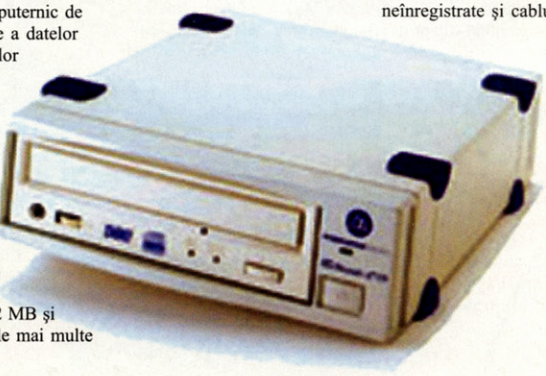
Tărâmul Golf 1999 Edition

Cei de la Microsoft au lansat Golf 1999 Edition, un upgrade pentru seriile lor de golf referitor la modul multiplayer, bun pentru realizarea de meciuri prin Internet, mai exact la MSN Gaming Zone. Golf 1999 Edition combină grafica 3D, animaţia de pe teren şi sunetele specifice fiecărui loc pentru a crea cea mai impresionantă experienţă de golf. Bineînţeles că trebuie adus şi ceva mai atrăgător pentru monotonia jocului de acest gen, şi astfel s-au introdus o animaţie fluentă care schimbă decorul şi încărcări rapide de grafice, toate bine realizate pentru crearea cât mai realistică a acestui sport superb.

Pinnacle Miro
CD recorder-e performante

RCD 6x24 este unul dintre cele două CD recorder-e lansate de Pinnacle Miro luna aceasta. RCD 6x24 este un sistem puternic de înregistrare a datelor sau fişierelor audio la o viteză de 6x, modul de citire având o viteză superioară de 24x. RCD 6x24 include un buffer de 2 MB şi suportă cele mai multe formate de înregistrare din industrie.

Cel de-al doilea produs este RW4416 – ReWritable CD Recorder. Acesta oferă o performanţă deosebită în tehnologia de rescriere având o viteză de scriere şi rescriere de 4x. RW4416, ca şi RCD 6x24, este livrat cu software de pre-mastering, controller PCI SCSI-2, cd-uri neînregistrate şi cabluri.




SKYWELL
3Dfx interactive
5% REDUCERE!
Decupează talonul și pe baza lui beneficiezi de această reducere pentru orice produs SKYWELL
3Dfx MAGIC 3D II
Standard Features:
12Mb memory
4Mb frame buffer
8Mb texture memory
Suport 800x600x16bit
SLI cable included
Performance:
90Mpixel/sec full rate for bilinear filtering with LOD MIP-mapping, Z-buffering, alpha-blending and fogging enabled (180Mpixel with SLI)
Voodoo2
Voodoo2
Magic 3D II
Get Voodoo.
TOATĂ GAMA PRODUSELOR 3Dfx
Magic 3D
Voodoo Graphics
3D Graphics Accelerator
Voodoo RUSH
2D/3D Graphics Accelerator
Magic 3D
RUSH
Sediu: B-dul Dimitrie Cantemir Nr. 2B, Bl. P1, Sc. 2, Et. 5, Ap. 39
Show Room: B-dul Dimitrie Cantemir Nr. 2, Nefertiti (etaj)
e-mail: critando@fx.ro
Magic 3D
Mania 3D-ului
CRITANDO COMPUTERS SRL Tel.: 01-335.73.22 / 01-337.04.76

FLASH

Update: Entrepreneur Version 1.5

Iată că cei de la Stardock tocmai au lansat un update pentru jocul de strategie Entrepreneur. Această versiune 1.5 introduce noi fundaluri, are îmbunătăţiri aduse graficii, un buton pentru opţiuni pe ecranul principal, un nou buton de Sales Analysis, extra sale analysis apar în momentul în care jucătorul este în single player (datorită lărgimii benzii) şi auto market a fost update-ată pentru a fi mai distractivă şi mai interesantă.

Tărâmul Golf 1999 Edition

Cei de la Microsoft au lansat Golf 1999 Edition, un upgrade pentru seriile lor de golf referitor la modul multiplayer, bun pentru realizarea de meciuri prin Internet, mai exact la MSN Gaming Zone. Golf 1999 Edition combină grafica -specifice fiecărui loc pentru a crea cea mai impresionantă experienţă de golf. Bineînţeles că trebuie adus şi ceva mai atrăgător pentru monotonia jocului de acest gen, şi astfel s-au introdus o animaţie fluentă care schimbă decorul şi încărcări rapide de grafice, toate bine realizate pentru crearea cât mai realistică a acestui sport superb.

A ieşit din găoace Close Approach

Abstract Worlds Ltd., un creator de software din UK, a scos pe piaţa jocurilor pe calculator un nou joc de acţiune Close Approach. Compania relatează că jocul , un 3D shooter, este primul joc comercial creat în Visual Basic cu suport 3D Direct3D. Deoarece mulţi au considerat că Visual Basic-ul este inadecvat pentru realizarea pe jocuri serioase, acest joc se vrea o dezaprobare a ideii celorlalţi creatori. Jocul care foloseşte Direct3D şi DirectSound pentru grafice şi sunete 3D, a fost testat cu majoritatea plăcilor grafice 3D. Numele de Close Approach vine de la programul NASA Close Approach, care nu face altceva decât să monitorizeze toţi asteroizii care se apropie de Pământ.

Might and Magic VII – New World Computing

Dorind să profite de succesul celei de-a şasea părţi a istoriei Might and Magic, New World Computing se pregăteşte deja să arunce pe piaţă Might and Magic VII. Va avea o nouă intrigă şi va beneficia de avantajele tehnologiilor 3D.

Jocul începe acolo unde s-a terminat Might and Magic VI, plasându-l pe jucător pe un alt continent al tărâmului Enroth. Ţinutul va fi populat cu mult mai multe şi mai inteligente NPC-uri şi monştrii. Oraşele nu vor mai fi populate doar de civili inocenţi, mai ales când cine ştie ce monştrii le dau târcoale. Aceştia vor pune mâna pe orice şi se vor apăra de bestii, iar toate aceste creaturi ciudate, pe care continui să le numesc monştrii, se vor bate şi între ei. Pe acest continent trăiesc într-o teribilă vrăjmăşie două naţiuni. Tu poţi să ajuţi pe oricare dintre ele, sau pur şi simplu să stai şi să aştepţi să vezi ce se întâmplă. Oricare dintre aceste hotărâri vei lua, va influenţa decisiv continuarea jocului. Se pare că în Might and Magic VI erau prea multe bătălii, fapt ce i-a determinat pe producători să mai micşoreze numărul inamicilor. Alte schimbări ce vor putea fi observate în noua versiune sunt posibilitatea de a te mişca în timpul luptelor turn-based, un design ceva mai realist pentru bătăliile ce au loc în diverse încăperi şi posibilitatea de a-ţi seta tastele. Noul engine 3D va aduce îmbunătăţiri vizibile vitezei şi calităţii scrolling-ului, se pare chiar că va fi suportat şi de procesoare mai slăbuţe. De asemenea va suporta personaje 3D mai complexe şi efecte vizuale mai bune. În ceea ce priveşte portretele eroilor, vă spun doar că au fost nevoie de circa 800 de frame-uri pentru un chip. Din păcate, vom mai avea destul de mult până vom admira frumuseţile noului Might and Magic, el fiind anunţat de-abia pentru martie 1999.



Infinite Worlds - Interplay

VB Designs a realizat odată, de mult, un joc drăguţ intitulat Mordor. Directorului David Allen i-a plăcut atât de mult încât a produs şi continuarea Mordor II, dar nu avea un distribuitor pentru el. După multe uşi închise în nas, Interplay s-a decis să distribuie acest joc sub numele de Infinite Worlds. Din acest moment, jocul a suferit transformări majore, fiind adus la standardele tehnologice ale zilelor noastre. Infinite Worlds este un RPG clasic, cu o poveste clasică. Un oraş este distrus de invazia unor monştrii, iar tu şi amicii tăi trebuie să cutreieri nivel după nivel în căutare de aur, comori, arme, scuturi şi să completezi mici sub-quest-uri. Eşti una din clasele specifice RPG: Paladin, Rogue, Mage bla-bla-bla, cu acelaşi sistem de skill-uri şi experienţe pe care ni le oferă şi Wizardry. Povestea ne spune ceva despre magia ţinutului care este furată de nişte monştrii, iar tu ai misiunea de a-i distruge şi de a-l înfrunta pe cel mai tare şi mai rău adversar, Ku'tan Jenal. Spre deosebire de Wizardry şi Might and Magic VI, Infinite Worlds foloseşte bestii 3D în labirinturile sale, asemănători celor din Quake. Dar în timp ce în Quake spre tine se repezeau doar o mână de monstruleţi, engine-ul Mordor suportă până la 40 de creaturi ce se învârt în jurul tău într-un decor 3D. Infinite Worlds este jocul pe care-l aşteptaţi, cel puţin până în iarnă, după cum ne-au anunţat producătorii.



FLASH

Noile jocuri de la Aureal

Aureal Semiconductor a dat publicităţii un articol referitor la lansarea ultimelor jocuri care vor suporta tehnologia audio Aureal A3D. Noile jocuri sunt create de Eidos şi ele sunt Tomb Raider III şi Daikatana. Cele două jocuri sunt primele titluri de la Eidos care vor folosi poziţionarea audio A3D pentru activarea poziţionării audio 3D peste două sau patru sisteme de boxe, inclusiv peste căştile audio. A3D va fi folosit în paralel cu grafica de calitate ridicată a Eidos pentru a crea un exploziv, mediu 3D în acord cu Aureal. Aureal A3D este o tehnologie audio care realizează un sunet de o calitate superioară, înconjurând auditoriul cu sunete în toate cele trei dimensiuni folosind boxele cu care este adaptat un calculator.

I-Magic scoate Thunder Brigade

I-Magic a anunţat scoaterea pe piaţă a unui total nou 1st person shooter creat de Blue Moon Interactive. În Thunder Brigade jucătorul este aruncat într-un tanc super-accesorizat care plimbându-se pe suprafaţa planetei rade totul în calea sa, emanând moarte şi distrugere totală la fiecare curbă pe care o ia. Story-ul este simplu: omenirea care a ajuns să cunoască întreg universul şi să-l stăpânească, nu reuşeşte să menţină pacea pe mica planetă albastră, şi astfel, în cele din urmă, războiul izbucneşte între cele trei federaţii, care se luptă pentru a deţine controlul celor 12 planete pline cu minerale preţioase. Nu este chiar Star Wars, dar poate că jocul este destul de bun.

Discount-urile sunt cheia

Un studiu realizat de Jupiter Communications arată că politica de discount este atracţia numărul 1 pentru cumpărătorii online. Preţul a devenit o prioritate, înaintea securităţii plăţii, în ceea ce priveşte convingerea oamenilor de a cumpăra online.



Soulbringer

„When your World ain't real enough..."

Bine-aţi venit în lumea lui Soulbringer. Timpurile de mult trecute, existente poate doar în adâncurile minţii fiecăruia dintre noi, sunt peste puterea noastră de înţelegere. Astfel, Melissa, eroina noului joc aflat acum în faza de dezvoltare în laboratoare celor de la Gremlin, îşi începe călătoria printr-o lume plină de pericole. Printre detaliile impresionante şi extrem de reuşite iată ce ne spune eroina jocului: „Sunt Melissa, şi sunt Fay. Poveştile pe care le spun oamenii despre mine sunt adevărate, însă întotdeauna o poveste are mai mult decât o faţă. Noi suntem o rasă străveche şi regele nostru este nemuritor – un Dryad legat la un pom sacru din Baradathlin, naţiunea şi oraşul nostru. De-a lungul Timpului Întunericului (Time of Darkness) când Revenanţii (Revenants) stăpâneau lumea, chiar înainte ca Harbinger să vină, noi am fost aliaţi cu Skorn. Numai când Harbinger a apărut în Războiul Dreptăţii (Wars of Rule), naţiunea Fay s-a plecat şi a jurat credinţă. Şi am jurat cu sânge. Mai plătim pentru acea greşeală şi-n zilele de astăzi. Suntem persecutaţi de mai toţi cei ce nu cunosc întreaga poveste. Am fost înşelaţi şi trădaţi de Chimera. Ea a venit la noi îmbrăcată ca regele Dryad în timp ce a pus arborele sacru în chingi de fier. Nu am putut face nimic. Şi dacă arborele ar fi murit, atunci am fi murit şi noi. Trebuie să vedeţi adevărul." Cam pe aici se-nvârte povestea noastră. O eroină care încearcă să-şi salveze ţara şi oamenii ei de la moarte. Numai că jocul nu se rezumă numai la o poveste frumoasă, ci şi la o realizare de excepţie. Astfel, printre puţinele lucruri care sunt cunoscute până acum, ştim cu siguranţă că Melissa locuieşte în oraşul Madrigal, iar ca armă principală se folosesc Cărţile Văzătoare (Seeing Cards) care te ajută uneori să descoperi lucruri de neimaginat altfel. Şi acestea fiind spuse, să aşteptăm lansarea acestui joc de excepţie. Lansare care se va face cândva pe la începutul anului viitor.





Actua Soccer 3



Dragi fani ai fotbalului pe calculator, în curând aveţi binevenita ocazie de a încerca noul simulator de la Gremlin care continuă seria Actua Soccer. Cum va fi această din ultimă versiune? Full 3D, cu o grămadă de idei inovatoare, cu umbre real-time, cu ceaţă, ploaie, ninsoare sau soare. Pentru realizarea jocului au fost „capturaţi" (digital evident) numeroşi fotbalişti englezi. Bineînţeles că nu lipsesc nici echipe ca România, Ungaria, Bulgaria sau Rusia. Astfel, dintre toate celelalte titluri Actua, acesta este cel mai răsărit dintre ele, fiind de la început la sfârşit un răcnet în materie de programare şi realizare. Mă fraţilor, staţi că aşa zic producătorii, eu numai m-am uitat la nişte poze şi-atât. Uitaţi-vă şi voi.



Adobe

Update la Premiere

Recent, Adobe Systems a livrat un update pentru Premiere – pachet de editare video – pentru MacOS, Windows 95 şi Windows NT. Conform oficialilor companiei Versiunea 5.1, care este gratuită pentru utilizatorii înregistraţi, are timpi de renderizare îmbunătăţiţi atât pentru Preview cât şi pentru export şi suportă arhitecturi multi-thread pentru sisteme biprocesor.

În versiunea 5.1, este mult mai puternic integrat Quick Time 3.0, fapt ce permite utilizatorilor exportul fluxului audio direct din Premiere. Compania intenţionează să lanseze un plug-in cu efecte pentru QuickTime până la fârşitul anului.

Informatii: www.adobe.com



FLASH

Sunny beduin

SUN Microsystems a achiziţionat Beduin Communications, o mică firmă canadiană specializată în aplicaţii Java, şi va realiza astfel aplicaţii pentru computerele hand-held şi telefonie prin Internet.

Top al site-urilor

Conform cercetărilor întreprinse de compania Media Matrix, iată cele mai vizitate site-uri ale lunii august: AOL - 57,8; Yahoo - 27,3; Microsoft - 26,4; Netscape - 18,7; GeoCities - 16,7: Excite - 14,9; Infoseek - 12,3; Lycos - 11,8; Alta Vista - 9,6: MSN - 9,0. Cifrele sunt reprezentate de numărul de vizitatori exprimat în milioane.

Apple

Apple a câştigat 106 milioane de dolari în trimestrul al patrulea şi s-a bucurat astfel de primul an profitabil din 1995 încoace.



FLASH

Amazon

Amazon va lansa site-uri de cărți în Marea Britanie și Germania. Mișcarea companiei vine după anunțul făcut de Berteslemann care spunea că această companie va cumpăra 50% din acțiunile Barnes&Nobles pentru 200 milioane de dolari.

NetZero

Această companie oferă acces gratuit utilizatorilor, operând pe un model bazat pe reclame. Acestea nu sunt însă anunțuri obișnuite. Banner-ele NetZero urmăresc utilizatorul din site în site când aceștia navighează. Compania a spus că a pierdut un an cu dezvoltarea acestei tehnologii, dar consecințele acestui tip de reclamă sunt peste așteptări.

Sunet 3D

Motorola și Aureal lucrează împreună la dezvoltarea unui modem cu cip audio integrat. Primul Motorola-Aureal de 56 Kbps este preconizat să apară la începutul lui 1999. Acesta include arhitectura „Votrex" pentru 3D audio de la Aureal pe lângă tehnologia analogică pentru modem a firmei Motorola. Producătorii susțin că varianta 2 în 1 va fi mai ieftină decât un modem și o placă de sunet cumpărate separat; un alt avantaj ar fi ocuparea unui singur slot de extensie în calculator.

IBM - noi harddisk-uri

Big Blue oferă trei noi harddisk-uri de capacități medii și mari: mai rapidele Ultrastar 9LZX de 9,1 GB, 18ZX de 18,2 GB ambele funcționând la 10000 rotații/minut și încăpătorul Ultrastar 36XP de 36,4 GB funcționând la 7200 rpm. Toate produsele posedă 4 MB memorie cache (mai puțin 36XP), capete magnetorezistive și folosesc interfața UltraSCSI2, prețurile lor fiind de 1575 USD - 36XP, 1350 USD -18ZX respectiv 850 USD - 9LZX.



Blade

Pe când Lumea era încă tânără, aceasta era locuită de oameni curajoși, războinici neînfricați care se considerau zei. Supărați, zeii au trimis un oponent de temut: un dragon care scuipa foc și care a distrus totul în calea lui. Aiha, zeița bunătății, a avut milă de rasa umană. Ea a făcut o spadă cu puteri magice pentru a înfrânge bestia nesătulă. Numai un singur războinic ar fi putut s-o folosească: Blade. Blade a învins dragonul în cele din urmă. Bestia, rănită fiind, s-a retras în peștera sa ascunsă în adâncul munților vulcanici, unde a dormit 1000 de ani pentru a-și recupera forțele. Din păcate Blade a fost și el rănit în luptă și a murit la scurt timp după aceea. Fapta sa eroică mai este pomenită și-n zilele de astăzi. Bătrânii au căzut de acord că dacă o astfel de sabie ar cădea în mânile cui nu trebuie ar fi dezastru. Astfel, aceștia au îngropat arma alături de erou și au ferecat mormântul cu cinci porți. Cinci chei au fost ascunse în cinci locuri diferite, fiind protejate de cavaleri curajoși. Dar asta este o poveste petrecută acum 1000 de ani!



Hoardele lui Dal Gurak, un mag puternic, expert în vechile tehnici de vrăjitorie, știe despre această legendă și despre sabia care-ar putea să-l facă stăpânul lumii. Și ce este mai grav, acesta deține una din cele cinci chei. Timpul când dragonul se va trezi din somnu-i adânc este aproape. Khizbur Stonehead, un șef de trib, a ținut un discurs un dwarfilor, spunându-le care este situația. Aceștia din urmă au hotărât să aleagă un războinic și să-l trimită-n lume să ducă vestea mai departe. Derek a fost cel ales. Acesta a fugit cât a putut de repede și le-a povestit Amazonilor, Cavalerilor și Barbarilor tot ceea ce știa. Ascultând atent la cele spuse de Derek, aceștia din urmă au ales câte un războinic curajos și l-au trimis la luptă. Și astfel, ajungând Derek într-un anumit oraș, obosit fiind, s-a pus și el jos ca omul să se odihnească. Și când colo ce să vezi: peste oraș s-a lăsat un fum de nepătruns și Diavolul în persoană și-a făcut loc acolo.

Ei, cum vă place povestea? Un action 3D care pentru început sună destul de promițător. Cu alte cuvinte un 3D din ultima generație. Data de lansare nu este cunoscută – tot ce știm este că-l așteptăm cu sufletul la gură.

Noi probleme pentru Merced?

Producătorul de cipuri grafice S3 afirmă că preconizatul procesor Merced al firmei Intel ar putea încălca unul dintre patentele deținute de S3. Merced e capabil să prelucreze deopotrivă cod de 32 și de 64 de biți, dar elimină redundața prin posibilitatea folosirii în comun a resurselor de către unitățile de procesare din cadrul cipului. Patentul firmei S3 descrie aceeași tehnică și a fost cumpărat - împreună cu alte 50 - anul trecut de la acum defuncta Exponential Technology Inc., pentru aproximativ 10 milioane USD, în cadrul unei licitații. La aceasta a participat și Intel, dar a pierdut în fața lui S3.

Veşti bune!

Best Computers are onoarea să anunţe publicului larg că:

Începând din luna noiembrie 1998, Best Computers Srl este unicul distribuitor oficial în România al celui mai mare distribuitor de jocuri din lume, Electronic Arts. Electronic Arts are producţie de jocuri in-house (EA, EA Sports) şi distribuie jocuri produse de Origin, Maxis, Westwood, Virgin, MGM, Bullfrog, Jane's, MGM, Accolade, Novalogic, etc. Jocurile vor putea fi testate şi cumpărate din magazinele Best Computers, ca şi de la reseller-ii autorizaţi. Totodată, firma Best Computers caută să dezvolte o reţea de distribuţie a jocurilor în Bucureşti şi în ţară. În paralel cu lansarea mondială, utilizatorii din România vor putea beneficia de ultimele apariţii în domeniu. Best Computers oferă o gamă largă de jocuri pentru platforme IBM PC, cât şi pentru console de jocuri Sony Playstation şi Nintendo 64, ca şi anumite componente hardware specifice (console de jocuri, controller-e, joystick-uri, provenind de la Nintendo, Sony, EA). Pentru o lansare cât mai bună a produselor, Electronic Arts a decis să promoveze jocurile la un preţ mult redus faţă de restul Europei (cca 30% mai puţin).

Best Computers
Tel/Fax 01 3102832.

Gravis

Gamepad pentru laptop-uri

Advanced Gravis Computer Tehnology Ltd. a lansat pe piaţă gamepad-ul Stinger Laptop, primul şi unicul gamepad destinat în exclusivitate calculatoarelor de tip laptop. Acest nou accesoriu permite celor care au mania jocurilor pe calculator să folosească gamepad profesional. Dacă un joystick convenţional are o posibilitate de mişcare de 8 direcţii acest Stinger are un control de rotaţie de 360 de grade. Acest control dă dovadă de un bun control în jocuri cum ar fi simulatoarele de maşini sau avioane, acolo unde precizia este totul. Stinger poate funcţiona ca un joystick, gamepad sau chiar ca un mouse, în funcţie de cerinţele jocului. Design-ul modern şi dimensiunile relativ reduse ale Stinger-ului face ca acesta să fie uşor de purtat şi constituţia sa robustă este un avantaj pentru cei care călătoresc foarte des. Este uşor de conectat având în vedere că se leagă ca oricare alt joystick la portul serial al oricărui calculator, componentă de bază pentru orice laptop. De mărimea unei palme şi cu un cablu scurt este ideal pentru locurile strâmte, iar customizarea a până la zece butoane personale îl face un accesoriu indispensabil celor care au jocurile în sânge dar călătoresc mult.



FLASH

Organizaţie pentru administrarea Internet-ului

Administraţia Clinton a decis să suporte crearea unei corporaţii non-profit care să administreze numele de domenii Internet. Crearea noii organizaţii, numită Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (Icann), va însemna sfârşitul monopolului în administrarea numelor de domenii deţinută de Network Solutions Inc. din Herdon, care avea un contract guvernamental ce a adus 37 milioane USD în prima parte a acestui an prin înregistrarea numelor cu sufixele „.com", „.net", „.org" şi „.edu". Decizia administraţiei vine la câteva zile după moartea lui Jonathan B. Postel, un pionier al Internet-ului care a şi propus acest plan.

Cip... cu lacăt

Cercetătorii de la Sandia National Laboratories au dezvoltat o cale de a construi un lacăt mecanic microscopic în cipurile pentru computere, blocând astfel accesul hacker-ilor la informaţia conţinută în acel cip, incluzând şi datele de pe harddisk. Micul mecanism al lacătului este inclus în procesul de fabricaţie a cipului. Numai tipărind o parolă de 6 litere lacătul va fi dezactivat.

Internet şi peşti

Compania producătoare de ulei de peşte şi ofertantă de servicii în domeniul alimentar, Zapata, a dezvăluit planul său de a achiziţiona peste 30 de companii de Internet pentru a crea un „motel" al portalurilor.

Western Digital

Western Digital a lansat primul harddisk de 13 GB. Acesta este dotat cu noi facilităţi ce detectează, izolează şi repară în mod automat posibilele zone cu erori. Preţul ajunge aproape de 340 USD.

MALKARI

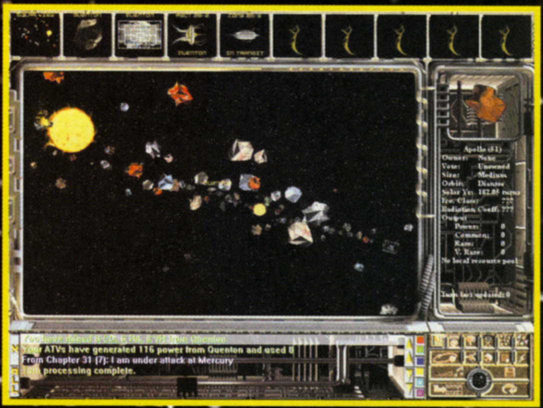
Este vorba de o continuare a filmului Armageddon ? Va juca oare şi celebrul actor Bruce Willis aici ? Ei bine, nu este vorba despre un film, ci despre noul joc realizat de cei de la I-Magic, a cărui poveste se aseamănă cu subiectul filmului Armageddon.

Cu mulţi ani în urmă, sistemul solar al planetei Malkari era casa unei avansate civilizaţii care atinsese vârful tehnologiei şi a culturii sale. Dar iată că unei stele care nu prea îi avea la inimă pe aceşti locuitori i-a trecut prin minte să le strice paradisul construit atât de greu. Totuşi malkarienii erau deştepţi, astronomii malkarieni au prevăzut acest dezastru şi cei Five Guild s-au gândit la un plan care să salveze această rasă: au îngropat toate cunoştinţele pe care le aveau la dispoziţie precum şi bagajul genetic care îi caracteriza, pentru un eventual caz în care ar exista o şansă de renaştere pentru rasa lor pe cale de dispariţie. Bineînţeles că între aceşti cinci Guilds au început războaie pentru ocuparea locaţiei celei mai bune, fiecare dintre ei dorind să fie noua rasă care va renaşte. Şi apocalipsa veni ... ora cea mai întunecată pe care malkarienii au avut-o vreodată a început, asteroidul botezat de ei Diantos a lovit decisiv planeta Malkari. Totul este ras de pe suprafaţa planetei şi nici un supravieţuitor nu a reuşit să scape de apocalipsa care le-a fost menită .

Renaşterea ...

Malkari a fost rearanjată: a ieşit un sistem binar format din cele două stele (Malkari şi Diantos) care în urma coliziunii au prins drag una de alta şi cu ajutorul a ceea ce noi numim gravitaţie au rămas împreună, orbitând una în jurul alteia. Ambele planete au dispărut , totul este doar praf şi fragmente dintr-o planetă cândva înfloritoare. Tot ce a rămas sunt sute de asteroizi care orbitează haotic pe lângă aceste două stele, şi în adâncul acestor asteroizi se află cutiile ştinţifice ale unei civilizaţii dispărute, The Guilds. Dar curând cutiile îngropate s-au mişcat, sistemele de auto-pornire au intrat în funcţiune începându-şi acti-





vitatea pentru care au fost proiectate. Replicatoarele genetice au început lunga și greoaia sarcină de reconstrucție a speciei care a existat odată pe planeta Malkari, conform datelor introduse de oamenii de știință înainte de apocalipsă. Conform planului, noii malkarieni s-au trezit completi, cunoștințele deținute de vechea rasă îi caracterizează total, fiind o replică exactă a originalilor malkarieni.

Noua eră de malkarieni ...

O moștenire atrage asupra ei părțile pozitive ale celulelor genetice dar și pe cele negative, astfel că noii guildsmen nici nu au de gând să se unească între ei și astfel fiecare colonie va porni campanii de cucerire contra celorlalți. Fiecare dorește să fie stăpân absolut peste rămășițele planetei și bineînțeles peste ceilalți guildsmen. Astfel, planeta are o singură speranță: Din acest haos trebuie să se ridice un lider, unul care să unească aceste colonii și, prin putere politică sau prin forță (războaie de cucerire și chiar nimicirea celor care se vor opune) să reușească să aducă speranța printre cei noi, să realizeze vechea așezare atingând un standard de civilizație pe care vechea specie l-a atins, sau chiar să devină mai înfloritori .

Și jocul în sine

Malkari este un joc epic de strategie spațială, totul amestecat într-un cadru 3D. Ce putem face noi ? Ne alegem o colonie din cele cinci existente și pornim în explorarea și cucerirea totală a întregului sistem stelar. Cele cinci colonii se află pe asteroizii care plutesc în sistemul stelar, în număr total de 150, rămășițe ale vechii planete. Aici se află bazele lor, ei construind navete spațiale pentru a căuta minereuri ajutătoare expansiunii lor. Astfel apar războaie între colonii atât pentru minereurile necesare existenței lor cât și pentru acele „cutii" științifice îngropate de civilizația precedentă. Aceste „cutii" sunt necesare nu numai pentru cunoștințele pe care le poartă referitor la politică, ci și pentru informațiile despre construcția de nave și alte lucruri necesare unei cuceriri și avansări în tehnologie. Deci tot ce trebuie să faci este să câștigi teren, să minărești, să-ți îmbunătățești tehnologia și să kilărești tot ce stă în umbra crucii tale pentru că cel mai bun va rămâne stăpân. Și fiți atenți că asteroizii au fiecare orbitele lor personale și „cutiile" despre care vă vorbeam se află într-o continuă mișcare, creând situații neprevăzute în joc. În final va rămâne o singură colonie învingătoare, al cărei conducător va fi numit Imperator și va fi boss-ul suprem pe planeta rămasă. Cei de la **I-Magic** au realizat ceva frumos la opțiunea multiplayer – *Malkari* ar trebui să suporte până la 40 de jucători prin LAN, Internet și căscați bine ochii, se va juca chiar prin e-mail. Toată acțiunea bineînțeles că se petrece într-un cadru 3D, și se va putea urmări din patru unghiuri existând posibilitatea unui replay pentru a analiza greșelile și prostiile făcute. Vă place să vă desenați și să proiectați propriile nave spațiale? Nimic mai simplu, intrați în meniul de unelte pentru design și fiți niște tehnicieni adevărați.

Pentru a fi accesibil unei game variate de utilizatori, jocul trage după el și un tutorial care conține lecții ajutătoare pentru noii jucători în acest domeniu, explicând cel mai mic detaliu ce poate fi întâlnit în joc.

Ca de sfârșit

Dacă conceptul general este asemănător cu Fragile Allegiance, turn base-ul scos de Interplay, Malkari este mult mai complex și mai atrăgător decât competiția lui apropiată. Interfața folosită în versiunea beta a jocului, care și așa a creat un entuziasm mut, a fost schimbată având tot ce îi place unui iubitor de jocuri de strategie turn-based. **I-Magic** anunță release-ul său cât mai devreme și toate una peste alta rezultă un singur lucru: un joc mult așteptat care va face numai ravagii în orele noastre de zi cu zi.

Nyk

LEVEL DATA

Producător: I-Magic
Distribuitor: I-Magic
Hardware: Pentium 90, 16 Mb RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

ULTRACORPS™

Combat strategy la cel mai înalt nivel, care vă va pune la grele încercări. Lumea din *UltraCorps* este o lume dură, o lume în care trebuie să te lupți din răsputeri pentru a supraviețui. Și pentru că cea mai bună apărare este atacul, nu stați pe gânduri și… : La ataaac!!!



Cum credeți că este atunci când poți să-ți alegi universul în care să trăiești, în care să te lupți pentru supraviețuire și pe care chiar să-l stăpânești. Ei bine, cei de al **VR-1** vă oferă această posibilitate prin intermediul ultimei lor realizări și anume *UltraCorps* – un battle strategy de calitate. Jocul începe în momentul în care îți alegi un univers în care să joci. De ce? Deoarece sunt mai multe lumi incluse în acest joc, fiecare dintre ele cu propriile reguli și caracteristici, iar unele dintre opțiuni rulează sub o limită de timp. O dată ce ți-ai ales universul mai trebuie să faci un singur lucru înainte de a începe să joci, și anume să-ți alegi ce vrei să joci. Spun asta deoarece sunt mai multe opțiuni între care există ceva diferențe. Există mai multe posibilități, care la o primă vedere par relativ asemănătoare. Una dintre ele este arsenalul de arme cu care începi nivelul. Poți cumpăra orice armă care o vor mușchii tăi pentru „a few bucks", iar după ceva timp vei putea deține toate armele existente în acest joc. Ceea ce mi se pare destul de curios este faptul că lupta nu este real-time deloc. Adică organizezi flota pe un singur ecran, o trimiți în misiuni pe diferite planete, după care vei primi raportul celor întâmplate la întoarcerea acesteia. Flota poate fi compusă din mai multe tipuri de nave pe care le puteți vedea alături. Fiecare navă va fi folosită în funcție de tipul misiunii. De aceea am încercat să vă fac o scurtă caracterizare a fiecărei nave, în care am subliniat dotările și posibilitățile fiecăreia. Sper să vă ajute.

Și totuși, vorba dulce…

Încă din cele mai vechi timpuri, s-a constatat că unele probleme se pot rezolva și prin dialog, nu doar cu ajutorul armelor. Predecesorii noștri au numit această soluție: diplomație. Vorba aia: vorba dulce mult aduce. Așa că și acest joc nu face excepție de la regulă. Deci în afara aspectelor despre război și arme, în acest joc au mai fost subliniate și alte posibilități printre care și cea amintită mai sus: diplomația. Și acum să vă spun cam ce trebuie să faceți voi în acest joc și cam ce decizii trebuie să luați. Ca un adevărat guvernator va trebui să stabilești eventualele taxe sau să rezolvi orice problemuță care se ivește în domeniul industriei, precum și eventualele necazuri cu populația. Însă aproape toată acțiunea jocului se învârte în jurul afacerilor externe. Adică trebuie să fii suficient de abil cât să te aliezi cu cine trebuie sau să cucerești pe cine trebuie. Alianțele pe care le vei forma te vor ajuta deoarece, chiar dacă ai o flotă destul de puternică nu te poți angaja în prea multe războaie. Prima mea experiență cu UltraCorps a fost destul de dură. Spun acest lucru, deoarece m-am chinuit ceva timp pentru a-mi da seama ce combinații funcționează în atac și apărare, ce popoare merită să fie prădate și killărite dar mai ales să recunosc un „terci" în care nu este bine să mă bag. Grafica este destul de bună, la fel și sunetele, de aceea cred că pot să afirm „loud and clear" că cei de la **VR-1** au făcut o treabă destul de bună cu *UltraCorps*. Bineînțeles, la un astfel de joc nu putea lipsi opțiunea multiplayer. Acest joc vă oferă o grafică atractivă cu un control relativ simplu și vă pot spune pentru a vă convinge și mai mult: *UltraCorps* este un fel de Master of Orion îmbunătățit. Pun pariu că unii dintre voi deja își spun: trebuie neapărat să-l joc. Așa este, nu veți regreta.



Cam atât dragii mei despre *UltraCorps*. Ceea ce vă rog eu este să vă zbateți să faceți rost de joc, imediat după lansare, să-l jucați la sânge (la fel cum sunt sigur că ați jucat Master of Orion) după care să ne scrieți la redacție să ne spuneți părerea voastră despre acest joc, pentru că doar aceasta contează cel mai mult. Sper să vă placă, pentru că jocul este ultra-mișto. Așa că, salutare și la mai mare.

Wild Snake

LEVEL DATA

Producător: VR-1
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 200, 32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95



Anti-Population Rover – Echipat cu armură de ultranium VaTiak şi 6 proiectile de inversiune, este un adevărat şi eficient street-patrol. Capabil de o viteză la sol de aproximativ 1800 de metri pe secundă, acest vehicul reprezintă exact ceea ce are nevoie un oraş pentru patrulare.



Thirus All Purpose Saucer – Cea mai folosită navetă spaţială de la Om Industries, Thirus All Purpose Saucer combină viteza performantă cu capacitatea de transport şi cu combativitatea în luptă. Echipamentul standard al acestei nave îl reprezintă tehnologia Om Oragen inversion şi blaster cu particule hiper-light.

Super Space Fighter – Cu un impresionant arsenal ce include lasere şi grenade atomice blastomatic, Entradishar fighter este foarte eficientă în invazii şi atacuri la sol.



HC-4 Space Runaway – Această navă face parte din categoria celor mari şi este folosită în operaţiunile de atac ale planetelor. Este foarte eficientă deoarece poate transporta unităţi de atac la sol şi le poate susţine din aer în caz că au nevoie de carburant sau eventuale reparaţii.





R-Class Wrecker – Este considerată de mulţi gameri a fi cea mai dură navă de conquest pusă la dispoziţie în acest joc. Este dotată cu mai multe tipuri de arme pe care le vei folosi în funcţie de situaţie. Într-un atac la sol vei folosi un disrupter care îşi va căuta ţinta ghidându-se după căldura corpului, iar într-un atac aerian vei folosi o altă armă mult mai puternică care pur şi simplu va fărâmiţa navele duşmane.



Orn Moon Canon – Ultima creaţie din domeniul armelor de distrugere în masă. Utilizând un fel de ancoră hipermagnetică pentru a ancora pe planete de lângă lună, Orn Moon produce peste 10 trilioane de megatone de energie de inversiune. O singură lovitură cu acest formidabil echipament poate distruge un continent sau poate vaporiza instantaneu o lună ori un asteroid.

OSAA2 Incinerator – Dispozitivele de luptă de pe această navă au fost create în special pentru campanii militare. OSAA 2 este una dintre cele mai bune nave de distrugere puse la dispoziţie. Această navă este folosită în operaţii de eliminare a planetelor sau a distrugerii populaţiei de pe aceste planete.



Megabots – Aceştia sunt nişte roboţi modulari folosiţi atât în operaţiunile de atac cât şi în cele de apărare. Echipaţi cu tehnologie din domeniu, Megabots sunt foarte combativi şi sunt capabili să încaseze destul de mult. Aceşti roboţi aduc o notă de eroism în luptă, ridicând moralul „colegilor" de luptă.





C.R.Org (*Combat Response ORGanisms*) – Reprezintă o rasă de războinici bio-technici a căror origine nu se cunoaşte. Aceştia pot fi programaţi în funcţie de misiunea care li se încredinţează. Blasterele de inversiune şi armura aproape impenetrabilă îi fac să fie nişte războinici invulnerabili chiar şi împotriva forţelor VaTiak.



Acutronic, această navă ultra-rapidă este extraordinar de performantă şi combativă. Este dotată cu un blaster de inversiune cu mai multe ţevi care se rotesc cu o viteză năucitoare. Chiar dacă este mică, împreună cu mai multe nave de acelaşi tip, va forma o formaţie destul de puternică, cât să distrugă o navă de dimensiuni mai mari.

Ultima 9: Ascension

Joc după joc, seria Ultima a ajuns la cota nouă. Origin promite o mulțime de noutăți și surprize. Care sunt acestea vom vedea în curând...





În negura procesului din jurul firmei **Origin Systems**, echipa Ultima își vede de treabă cu încăpățânare. Încetul cu încetul au finisat toate elementele jocului, și, după cele ce au arătat la Electronic Entertainment Expo, nu mai miră pe nimeni faptul că *Ultima 9: Ascension* este cel mai așteptat RPG al anului. *Ultima 9: Ascension* este al nouălea game al seriei (oare de ce-am mai spus-o) și este cel care va pune capăt aventurilor entității cunoscute ca Avatar. Povestea nu se va mai învârti în jurul eroului legendar care, în Ultima IV, a căpătat codexul Ultimate Wisdom de la Stygian Abyss. În schimb, acesta se va muta spre o nouă eră din istoria Britanniei. Din acest punct însă, numai **Origin** știe exact care va fi viitorul seriei.

În *Ultima 9: Ascension*, Avatar se întoarce în Britannia după lunga sa ședere în fosta lume a Gardianului, Pegan. În acea perioadă, pentru a putea supraviețui a fost nevoit să facă multe lucruri rele, printre care summoning-ul și manipularea Demonilor. Bineînțeles că Gardianul a fost încântat să-i înfățișeze Lordului British aceste fapte „mărețe" ale Avatarului, aceasta fiind cea mai cruntă formă de tortură care putea fi aplicată bătrânului monarh pentru care cinstea și virtutea sunt la loc de cinste. Avatarul se întoarce folosind The Black Rock Gate, prin care ajunge în Nexus of Worlds. Aici îi dovedește pe tiranii aerului, focului, pământului și apei, primind astfel titlul de Titan of Ether. Cea mai mare dorință a lui este să se întoarcă în mult iubita lui Britannie, numai că aceasta nu mai este așa a cum a lăsat-o, mai ales de când cu intrarea violentă și de succces a Gardianului pe teritoriul acesteia. Mulți oameni de treabă au fost măcelăriți atunci, iar mulți alții, asemeni Lordului British, au devenit obiectele de amuzament ale Gardianului. Aici începe *Ultima 9: Ascension*, ultima aventură a Avatarului. Jocul promite multe, dialoguri decente, grafică și decoruri superbe, jucabilitate mare, toate acestea transpuse cu ajutorul unui engine 3D. În *Ultima 9: Ascension* nu va mai exista party-ul, vechii amici Iolo, Jaana, Spark sau Shamino nu vor mai fi acolo să te ajute. De data aceasta Avatarul este singur.





Back to the future

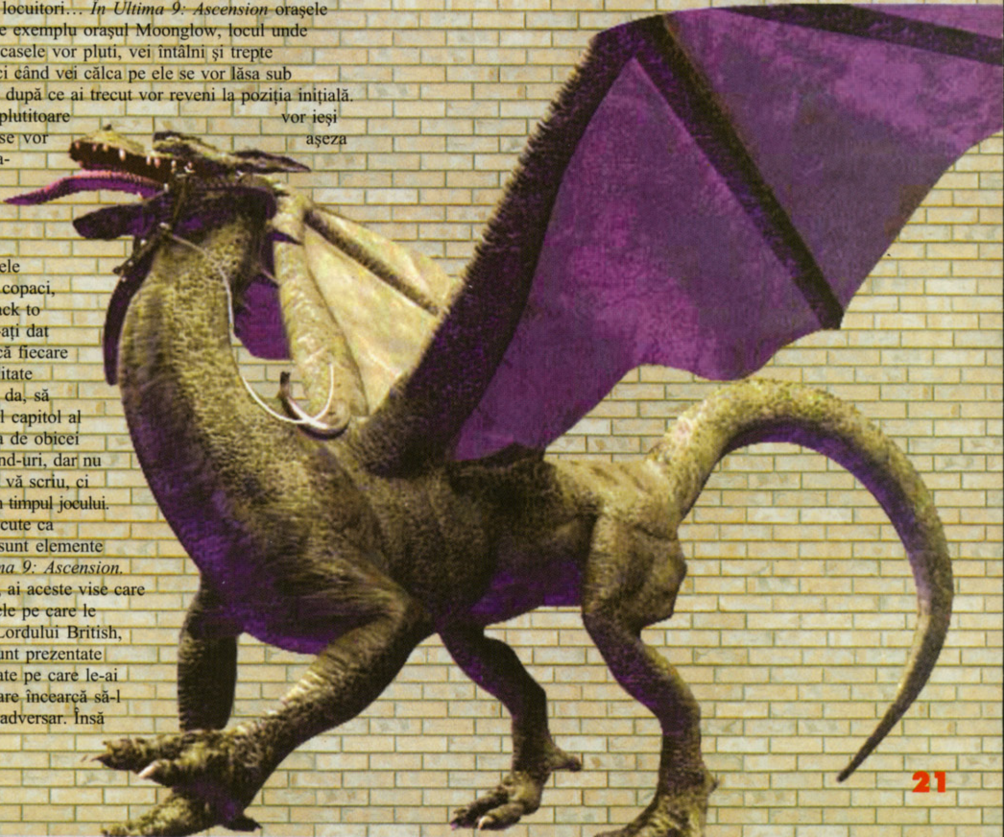
După semi-eșecul Ultimei 8, producătorii au făcut un masiv „reaserch" în rândul gamerilor pentru a afla ce-și doresc ei de la noul Ultima. Iar rezultatul a fost o întoarcere la vechile Ultima 6 și 7, și readucerea acelor lumi vaste, foarte populate și pline de item-uri. O mulțime de lucruri de făcut, fără ca acestea să aibă vreo legătură cu intriga jocului. Poți juca zile întregi fără să înaintezi un deget în poveste, sau poți te îndrepți ca expresul spre



„The End”. Este o lume 3D unde fiecare obiect este poligonal. Pentru realizarea acestora s-a folosit LightWave, şi apoi au fost texturate în photoshop. Camera se putea şi ea roti oferindu-ţi mai multe unghiuri de vedere, astfel că vederea ortogonală din Ultima 7 şi 8 a dispărut. Una din cele mai mari probleme ale jocurilor erau lucrurile ce se întâmplau în spate, acel spaţiu imens pe care nu-l puteai folosi. Acum grafica 3D şi camera ce se roteşte au rezolvat această problemă. Unul din riscurile folosirii poligoanelor este faptul că obiectele arată băţoase şi colţuroase, dar se pare că Origin a trecut şi peste această piedică. Nu puteam vorbi de Ultima 9: Ascension şi de grafica lui fără a aminti de design-ul oraşelor. În general localităţile seamănau între ele, aceeaşi arhitectură, aceleaşi materiale de construcţii, aceiaşi locuitori… *În Ultima 9: Ascension* oraşele au personalitate. De exemplu oraşul Moonglow, locul unde trăiesc magicienii, casele vor pluti, vei întâlni şi trepte plutitoare, iar atunci când vei călca pe ele se vor lăsa sub greutatea ta. Ah, şi după ce ai trecut vor reveni la poziţia iniţială. Iar noaptea, făclii plutitoare vor ieşi dintr-o clădire şi se vor aşeza frumos în jurul oraşului. În oraşul Yew unde oamenii trăiesc undeva în adâncurile codrilor, casele vor fi construite în copaci, într-o temă gen „back to nature”. Cred că v-aţi dat seama până acum că fiecare oraş are o personalitate arhitecturală. Dacă da, să trecem la următorul capitol al graficii, filmele. Ca de obicei vor fi intro-uri şi end-uri, dar nu despre ele vreau să vă scriu, ci despre secvenţele din timpul jocului. Acestea sunt cunoscute ca sendings. Acestea sunt elemente importante în *Ultima 9: Ascension.* Atunci când dormi, ai aceste vise care de fapt sunt mesajele pe care le trimite Gardianul Lordului British, mesaje în care îi sunt prezentate toate faptele necurate pe care le-ai îndeplinit şi prin care încearcă să-l convingă că îi eşti adversar. Însă lucrul cel mai interesant este modul cum se intră în aceste cinematici. Te-ai aşezat pe pat şi adormi imediat, vântul începe să umfle draperiile, toate obiectele încep să plutească în jurul patului, zidul din spatele patului se dărâmă piatră cu piatră, iar ceea ce este în spatele lui este primul sending. Şi acesta a fost numai un exemplu. Fiecare copac, fiecare frunză, fiecare piatră sunt modelate perfect în 3D, şi cred că veţi fi mulţumiţi de efectele vizuale pe care le veţi vedea. Lord British, un personaj atât de nefolositor în jocurile anterioare, acum va



avea un rol mult mai activ în desfăşurarea evenimentelor, chiar dacă a îmbătrânit.





Călătorului îi şade bine cu drumul

Ultima 9: Ascension are cea mai extinsă lume din toate jocurile Ultima. Un spaţiu imens de explorat, o mulţime de NPC-uri cu care să discuţi. Şi pe deasupra mai este şi interactiv în totalitate. Poţi folosi fiecare cuţit, fiecare platoşă, fiecare castron sau furculiţă. Toate levierele pot fi manevrate, uşile pot fi deschise sau sfărâmate, mobila poate fi răsturnată sau folosită în moduri care nici nu-ţi trec prin cap. Sute de personaje te aşteaptă să le întâlneşti, iar dintre acestea cam 40 sunt extrem de importante şi o să le întâlneşti destul de des pe parcursul jocului. Conversaţiile au depăşit stadiul banal de „Name, Job, Bye", fiecare personaj are ceva de spus. Cu toate că sunt atât de multe personaje, în afară de oameni, gargoyles şi dragoni nici o altă rasă tradiţională nu va fi întâlnită, nu tu dwarves, nu tu elves sau ninjas. Noutăţi pot fi observate şi la capitolul character's stats, chiar dacă în parte s-a păstrat cel din Ultima 8. Dacă îi pui o armură, atunci îl vei vedea purtând efectiv acea armură, iar dacă i-o dai jos atunci va umbla fără ea. Atributele pe baza cărora vei căpăta anumite skill-uri sau care determină numărul maxim al celor pe care îi poţi stăpâni s-a redus la trei. Un domeniu de care n-am amintit deloc până acum este magia, nici nu se poate concepe Ultima fără aşa ceva. Deci vei avea o carte în care sunt scrijelite magiile şi ritualurile. Magiile le poţi accesa rapid printr-un clic, şi hop ai trimis un fulger sau un sloi de gheaţă. Ritualurile sunt non-combat, ca de exemplu învierea unui personaj. Este mult mai cool să efectuezi un ritual pentru acest lucru decât să aplici o magie simplă. Iei individul, îl duci la un altar, îl aşezi pe masă, aprinzi nişte lumânări, intonezi nişte incantaţii, şi boom, tipul învie. Deci ritualurile diferă de





magie prin faptul că trebuie să le citeşti din spell book şi să le execuţi pas cu pas. Există şi combinaţii de magii şi ritualuri, care fac lucrurile şi mai interesante.

Ultima 9: Ascension, anunţat iniţial pentru această toamnă, nu va apărea în vitrinele magazinelor decât în primăvara lui '99. Cele 3 CD-uri ale jocului sunt încă în lucru la **Origin Systems**, sub supravegherea tiranică a creatorului Ultimei, Richard Garriot.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Origin
Distribuitor: Origin
Hardware: Pentium 200, 32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data lansării: primăvara '99

STAR TREK
BIRTH OF THE FEDERATION

Data stelară 26.10.98... Galaxia Level... Captain's log... Mă aflu pe orbită de două zile accesând baza de date pentru a afla cele mai noi ştiri de spre ultimul joc al universului Star Trek.





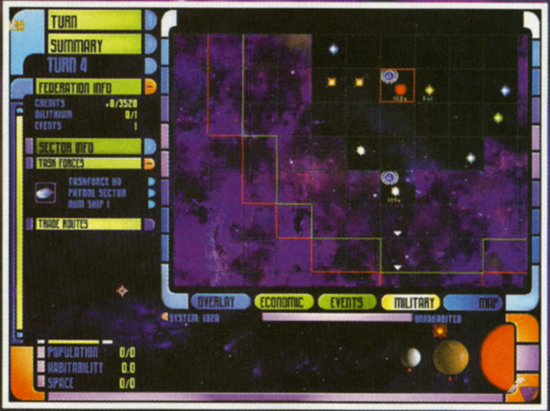


Cu mulți ani în urmă, Star Trek și Star Wars și-au coborât rivalitatea de pe marile ecrane pe monitoarele calculatoarelor noastre, fiecare dintre ele lansând o mulțime de jocuri pentru fanii lor însetați. Însă, după cum o arată și criticile și vânzările, Star Wars a scos ceva jocuri cool, în timp ce Star Trek de-abia reușea să scoată capul din oceanul mediocrității. Compară un TIE Fighter sau Jedi Knight cu Starfleet Academy sau Star Trek: Generations. Nici nu se pune problema de concurență. Acest lucru se datorează poate și orientării celor două franchize gigantice. Star Wars este orientat spre acțiune și simulatoare spațiale, pe când Star Trek este mult mai cerebral și diplomatic, mai multă vorbărie decât acțiune. În consecință, jocurile Star Trek, cu excepția Judgment Rites și poate A Final Unity, nu prea reușeau să ne transpună în universul Star Trek. Odată ce jocurile Star Trek au prins o tentă de acțiune, își pierdeau cu totul farmecul. Starfleet Academy este un Wing Commander slab, iar Generations este o clonă nereușită Doom. La urma urmelor ce înseamnă Star Trek? Înseamnă întâlniri cu alte civilizații, tratative de pace cu extratereștrii, explorarea unor lumi noi, și considerarea războiului ca o ultimă alternativă. Jocul care ar integra perfect aceste elemente este un imens space-strategy și stau și mă întreb cum de nu le-a dat prin cap până acum. Și iată *Star Trek the Next Generation: Birth of the Federation*, jocul care folosește din plin avantajele licenței. Și cine altcineva putea să ne aducă un space-strategy decât creatorii lui Master of Orion, **MicroProse**. Din multe puncte de vedere, *Birth of the Federation* poate fi considerată o continuare a lui Master of Orion 2, doar că a înlocuit rasele și galaxiile cu cele din universul Star Trek Next Generation. Din păcate, **MicroProse** are licență doar pentru Star Trek Next Generation, astfel încât totul va aparține acestei serii, chiar dacă firul timpului se va desfășura și mulți ani după aceea. Deci navele construite vor arăta exact ca cele din Next Generation, iar civilizațiile cu care vei avea contact vor aparține aceleiași serii, chiar dacă unele rase din seriile anterioare, ex. Vulcanienii, vor apărea și ei. Tot ce va trebui să faci este să-ți conduci civilizația din anii pre-warp, până la clasicele momente ale Star Trek-ului (primul contact cu Romulanii sau Klingonienii), sau evenimentele din Next Generation, și chiar mai departe. Simplu, nu?



Sămânța unui imperiu

Birth of the Federation, așa cum ne spune și numele, este un joc de strategie care urmărește dezvoltarea raselor din Star Trek de la zilele pre-warp până la stabilirea imenselor imperii stelare. Poți juca în pielea uneia din cele cinci civilizații majore din Star Trek Next Generation: Federation, Klingon, Romulan, Ferengi sau Cardassian. Cu orice rasă începi, va trebui să te extinzi pornind de la o planetă-mamă, prin cercetarea motoarelor warp și să explorezi noi planete sau civilizații pentru colonizare, cucerire sau contact. Jocul începe destul de simplu, dar ca și Master of Orion 2, încet, dar sigur, devine un joc covârșitor și plin de responsabilități micromanageriale. Pentru gamerii mai tineri sau cei care nu prea au experiența jocurilor de strategie, acest „heavy strategy" li se va părea foarte departe de jocurile acestui gen, poate chiar mai populare, care au o accesabilitate mare, dar o adâncime mai mică. Dar, pentru veterani, cei care au pierdut zile și nopți cu Civilization sau Master of Orion, *Birth of the Federation* va fi o reîntoarcere bine-venită la lungile ședințe de micromanagement.



Înainte de a începe jocul propriu-zis, trebuie să configurezi câteva opțiuni, printre care mărimea universului, forma lui, numărul de rase minore pe care le vei întâlni, evenimentele aleatore, nivelul de dezvoltare tehnologică al tău și al celorlaltor civilizații. Mărimea și forma galaxiei au poate cea mai mare importanță; galaxiile întinse îți oferă mai mult teritoriu pentru colonizat și mai mult timp până la primul contact cu alte rase, iar forma determină direcția în care te poți extinde. Rasele minore aparțin atât seriei clasice cât și de Next Generation, ca Vulcanienii sau Andorienii. Multe rase minore înseamnă că te vei extinde mai mult pe căi diplomatice sau militare. Mai puține rase îți vor lăsa mai multe sisteme libere pentru colonizare. Evenimentele aleatoare funcționează ca și în Master of Orion. Dacă sunt on, fiecare rasă are aceeași șansă de a „păți" un eveniment bun sau rău, de la dezastre naturale până la raiduri ale piraților sau expediții neașteptat de fructuoase. Iar la final vei stabili nivelul tehnologic, care poate fi pre-warp, interstellar sau advanced. Acesta doar stabilește de la ce nivel tehnologic pornești și nu îți oferă alte facilități. De la orice nivel ai începe jocul, pornești de pe unica ta planetă-mamă. Tehnica mai avansată te scutește doar de efortul de a cerceta tehnologiile necesare primului zbor. După cum vezi, nici n-am început jocul



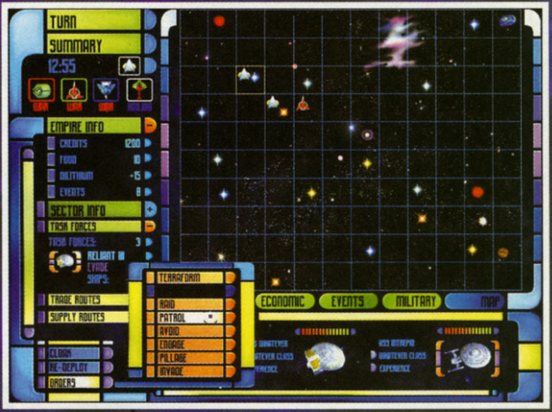
și deja arată mult mai complex decât alte jocuri ale genului apărute până acum.

Cum se conduce un imperiu

Birth of the Federation se joacă în stilul clasic al unei strategii. Cercetezi tehnologii, explorezi spațiul, colonizezi planete, strângi resurse, construiești o flotă spațială pentru războaie sau pentru a-ți proteja hotarele, intri în tratative diplomatice și comerciale cu rasele prietenoase și le cucerești pe cele neprietenoase. Care va fi rolul imperiului tău în istoria galaxiei depinde doar de tine. Tu îi modelezi imaginea. Dacă ai crezut întotdeauna că Federația este prea timidă în modul ei de a trata cu celelalte civilizații, o poți transforma într-un imperiu fascist care să rivalizeze cu cel klingonian. Pe de altă parte, dacă ai considerat că inteligența și calitățile romulanilor pot fi folosite în scopuri mult mai bune, poți duce Imperiul Romulan pe un drum diplomatic și pacifist. Totuși, aceste civilizații vin din Star Trek Next Generation, unde fiecare are propria personalitate bine definită, așa că ele au diferite abilități care vor influența enorm maniera în care vei juca cu ele. Federația, ca în toate jocurile de până acum, este medie, Romulanii excelează în spionaj, Ferengii au bonus la comerț și economie, iar Cardassienii sunt „ruthlessly efficient", ceea ce cred că înseamnă o productivitate sporită. O mare parte a timpului va fi dedicată managementului fiecărei colonii în parte. La început vei colinda din sistem în sistem, în căutarea unor planete colonizabile. Odată ce cercetarea tehnologică îți va oferi nave mai rapide și rază mai mare, vei putea explora galaxii mai îndepărtate. Acasă va trebui să treci prin fiecare colonie și să te apuci de construit. Structurile ce pot fi construite sunt multiple și împărțite pe categorii, pentru producerea mâncării, a energiei, de fabrici, laboratoare științifice, nave și multe altele. Odată ce ai luat primul contact cu o civilizație, fie ea minoră sau majoră, începe dansul diplomatic. Din diplomacy screen poți aranja tratate comerciale, să schimbi tehnologie, să inviți sau să somezi o rasă minoră să se alăture imperiului tău. După primul contact poți și să spionezi sau să sabotezi. Pe plan economic, Birth of the Federation te va obliga să urmărești atent populația (generează credite și research points), hrana, creditele (necesare cumpărării unor structuri, terraforming, spionaj și diplomație), industria (generază building points), energia (necesară întreținerii clădirilor), și dilithium (ce propulsează navele). Sunt enorm de multe lucruri de care trebuie să ai grijă, și ele vor crește cu fiecare nouă colonie. Cu cât imperiul tău este mai întins, cu atât capacitatea ta de a-l proteja scade. Vei deveni o țintă sigură pentru vecinii tăi, așa că prezența unei flote care să-ți apere interesele este absolut necesară.

Starfleet Commander

Extinderea imperiului tău va necesita și o puternică flotă care să-l protejeze. Peste 40 de tipuri de nave, împărțite între rasele majore vor constitui forța de care ai nevoie. Vei întâlni familiarele „Birds of Prey" klingoniene sau nave de tip Enterprise, dar calitățile lor se vor schimba cu timpul și cu noile tehnologii



disponibile. Vei putea crea grupuri, cărora să le dai diferite misiuni, raiduri asupra navelor comerciale, patrularea sectoarelor, colonizarea sau teraformarea planetelor sau atacul flotei inamice. Odată ce ai angajat o navă inamică, Birth of the Federation trece automat într-un tactical map, ce ne oferă o luptă turn-based cu nave 3D. Tu dai comenzi navelor, după care calculatorul decide succesul acestora după un mic dans ship-to-ship. Această parte a jocului este însă departe de a fi terminată.

MicroProse a fost întotdeauna cunoscută pentru jocurile sale de strategie, iar acum, cu ajutorul licenței Star Trek Next Generation, se întoarce la genul care a consacrat-o. Din cele văzute până acum jocul promite mult, iar dacă pentru unii gameri va părea prea complex, pentru mulți va fi o întoarcere frumoasă la vremurile bune de altădată, ale Master of Orion-ului. Dacă se mai lucră un pic la interfață și la „tactical battle" *Birth of the Federation* are tot ce îi trebuie pentru, cum spun star-trekării... „Live long and prosper".

Claude



LEVEL DATA

Producător: MicroProse
Distribuitor: MicroProse
Hardware: Pentium 166, 16 Mb RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: martie '99


LEVEL PREVIEW
PREVIEW LEVEL
Preview
LEVEL

RESIDENT EVIL 2



Nimic nu se compară cu dezastrul din laborator. Stupoarea se citeşte pe faţa lui în timp ce se îndreaptă spre monitorul pâlpâind al computerului. Este singurul lucru ce mai funcţionează. Deschide fişier după fişier într-o căutare febrilă după răspunsuri când… o mână descărnată şi stafidită se aşează pe umărul său. Un urlet inuman şi…

Mai întâi a foast dezastrul din laborator; laborator în care Umbrella Corp. a produs T-Virus, o toxină muta-genetică ce se foloseşte pentru armele biologice. După ce a scăpat din recipientele laboratorului, virusul a transformat toate vieţuitoarele, inclusiv oamenii, în nişte creaturi decadente. Cazul a fost clasat, dar experimentele companiei Umbrella erau departe de a fi sfârşite.

Acum, cel mai teribil coşmar a devenit realitate; un nou virus colindă liber. Întregul Racoon City este infectat. Zombie însetaţi de sânge, mutanţi hidoşi au înlocuit populaţia oraşului. Când Leon şi Claire sosesc, în Racoon City coşmarul de-abia începuse… Acum le controlezi destinul. Iar dacă suspansul nu te va ucide… atunci altceva o va face!

Alianţa Playstation-Computere

Resident Evil 2 este cel mai tare joc al anului 1998, iar ceea ce **Capcom** ne oferă este mai mult decât interactivitate, este o experienţă cinematografică. După ce a bulversat piaţa Playstation-urilor, *Resident Evil 2* va încerca să repete performanţa şi pe computere. Reluând acţiunea la câteva luni după ce se încheiaseră evenimentele din primul joc, *Resident Evil 2* ne oferă un oraş întreg, Racoon City, infectat de virusul care afectase doar o mână de oameni în primul Resident Evil. Şi astfel, tânărul poliţist Leon Kennedy şi Claire Redfield, sora unuia din personajele principale din Resident Evil, trebuie să se lupte pentru a-şi salva pielea şi pe cei câţiva supravieţuitori. În principiu, jocul a rămas acelaşi: în pielea unuia dintre cele două personaje trebuie să rezolvi puzzle-uri şi să killer-eşti zombie. Primul Resident Evil avea şi el două personaje principale, chiar dacă diferenţele dintre ele nu erau atât de importante. Unul putea căra mai multe obiecte, pe când cu celălalt era mai uşor de jucat, şi fiecare avea propria lui poveste. În *Resident Evil 2* diferenţele dintre eroi sunt un pic mai interesante. De exemplu, Claire începe jocul cu un şperaclu, iar Leon cu o brichetă, ceea ce schimbă ordinea de rezolvare a puzzle-urilor. De asemenea, pe parcursul jocului, fiecare personaj va găsi alte tipuri de arme. Acolo unde Claire va găsi un lansator de rachete, Leon va da peste un shotgun. Şi în final, Leon şi Claire vor întâlni cu totul altfel de personaje în joc, aşa că povestea lor nu se va desfăşura la fel. Toate aceste diferenţe subtile între Claire şi Leon nu duc la schimbări majore în structura intrigii, dar sunt suficiente pentru a-ţi trezi curiozitatea. Şi am păstrat pentru final surpriza. Cu oricare personaj ai juca, un al doilea scenariu se va deschide pentru celălalt: câştigă jocul cu Claire şi vei avea un scenariu alternativ pentru Leon. Şi cum cele două personaje hoinăresc prin Racoon City în acelaşi timp, lucrurile care le-ai făcut în primul scenariu vor avea urmări în al doilea scenariu al celuilalt personaj. Dacă iei o mitralieră cu Leon, iar mai târziu vei merge în acelaşi loc cu Claire, mitraliera nu va mai fi acolo. Cool nu-i aşa, chit că nu foloseşte prea mult în cadrul jocului?

Horror!



Însă ceea ce face din *Resident Evil 2* un joc atât de gustat este foarte simplu: ceea ce gamerilor le-a plăcut şi în Resident Evil: arme, muniţii, creaturi, şi cel mai important, multe-multe-multe ipostaze în care vei fi îngrozit. Dacă ai jucat primul Resident Evil, cu siguranţă îţi vei mai aminti de prima întâlnire cu un zombie care ţi-a tăiat răsuflarea, sau cum fugeai de boss-ul jocului. Aceste momente de groază sunt ceva comun în *Resident Evil 2*, iar efectul depăşeşte orice aşteptări. Cum reuşeşte să te sperie? Ei bine, în stilul clasic al filmelor de groază, o combinaţie de muzică ireală într-o tonalitate joasă şi efecte sonore, precum câini singuratici urlând la lună undeva departe (deşi îţi lasă impresia că sunt în camera alăturată), apoi o muzică stridentă combinată perfect cu izbucniri neaşteptate de teroare, cum ar fi o armată de zombie revărsându-se prin geamuri tocmai când se întâmpla să treci şi tu pe acolo. Şi alte mici detalii de acest gen. Bineînţeles că *Resident Evil 2* vine cu toate elementele tehnicii sfârşitului de mileniu, decoruri 3D impresionante şi personaje 3D şi poligonale plimbându-se prin ele. Vizual, arată la fel ca Resident Evil, însă cu multe îmbunătăţiri aduse graficii şi animaţiei. Eroii, zombie şi celelalte creaturi se mişcă acum mult mai real, cu efecte head-tracking ce le fac să arate exact aşa cum vor gamerii (de ex: un zombie ce sfâşie un poliţist). Un alt upgrade faţă de original este că acum poţi să-ţi dai seama de gravitatea rănilor eroului doar uitându-te la corpul lui, fără să mai fii nevoit să intri mereu în status screen pentru a-ţi verifica condiţia. Sunt trei stări generale: perfectă, cu dureri dar încă în stare de funcţionare, în imposibiliatea de a alerga şi cu dureri cumplite. Acest sistem de monitorizare al sănătăţii este cool şi eficient în acelaşi timp.



Dar...

Asta nu înseamnă că *Resident Evil 2* este un joc fără cusur, mai sunt încă elemente ce puteau fi îmbunătăţite. Unele puzzle-uri nu prea îşi au locul... un sediu de poliţie ce are un salon cu trei statui imense, dintre care una ţine strâns în mână un rubin roşu, şi o podea sensibilă la greutate care la urmarea unui traseu va face statuia să scape rubinul. Să fim serioşi!! Însă problema cea mai mare rămâne inventarul. Ca şi în Resident Evil, nu poţi căra decât opt obiecte, cu excepţia acelora care îţi mai măresc un pic capacitatea. Trebuie mereu să duci aceste obiecte la un fel de lăzi magice, care prin nu ştiu ce fenomen paranormal comunică una cu cealaltă şi întotdeauna par extrem de departe de locul unde te afli tu pentru a le putea recupera mai târziu când ai nevoie de ele. Dacă producătorii ţintesc pentru realism, aşa cum *Resident Evil 2* arată, atunci ar fi trebuit să poţi pune obiectele unde ţi-ar fi poftit inimioara şi să le poţi recupera atunci când doreşti, şi ar fi trebuit să poţi căra mai multe obiecte. O cheie şi un lansator de rachete nu ocupă acelaşi spaţiu şi nici nu au aceeaşi greutate.



Toate peste toate, *Resident Evil 2* este cel mai interesant joc pe care l-am jucat. Datorită elementelor sale unice, unghiuri ale camerei, poveste, grafică, muzică şi efecte sonore, seamănă mai mult cu o producţie cinnematografică decât un joc de PC. *Resident Evil 2* îşi depăşeşte predecesorul la toate capitolele, iar **Capcom** s-au întrecut pe sine în acest proiect.

Claude



Leon Kennedy

Leon este un tânăr şi idealist poliţist. A fost foarte dezamăgit de sistemul pe care a fost antrenat să-l apere, odată ce a dat ochii cu realităţile crunte ale lumii. Este un pic cam nesăbuit, dar în mod sigur nu este atât de naiv pe cât îţi lasă impresia. Leon este super-calificat pentru meseria lui, iar un simţ al umorului dezvoltat îl face unul dintre cei mai apreciaţi ofiţeri, în pofida atitudinii sale scandaloase.



Claire Redfield

Claire este prototipul femeii moderne, deschise. Inteligenţa şi optimismul sunt punctele ei forte. Chiar dacă este un pic băieţoasă, este extrem de atrăgătoare şi păstrează o mulţime de „însuşiri" feminine. Atunci când are de-a face cu copiii este de o tandreţe nemaiîntâlnită. Poate fi descrisă ca fiind o fată sălbatică. Foarte încrezătoare în forţele sale, este genul de fată care încearcă tot ceea ce alţii nu au curajul. Îşi apără întotdeauna punctul de convingere cu multă îndârjire, şi uneori poate fi chiar sarcastică.



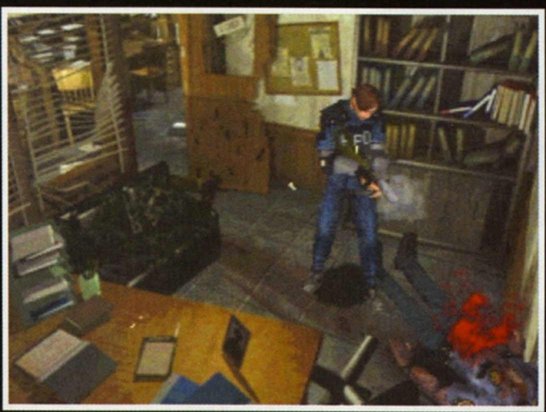
Ada Wong

Ada este o profesionistă din toate punctele de vedere, foarte bine antrenată şi inteligentă. Partea mai neagră a caracterului ei este tendinţa de a vorbi cam de sus cu persoanele pe care le consideră inferioare, lucru foarte vizibil în tonul vocii ei. Este o chinezoaică-americană, logodită şi cu planuri foarte serioase pentru viitor.



Sherry Berkin

Fiica lui William Berkin, Sherry, este puţin cam nesigură pe ea, deşi este extrem de inteligentă pentru cei 12 ani ai săi. Este foarte timidă, iar când vorbeşte cu cineva are tonul unei fetiţe pierdute. Tatăl ei, William Birkin este un savant de renume ce lucrează pentru Umbrella Corporation.



LEVEL DATA

Producător: Capcom
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: MultiNet
Tel: 062/222201
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data apariţiei: decembrie '98



NORTH VS. SOUTH



Marile bătălii ale lui Lee şi Grant. Războiul civil al Statelor Unite într-o strategie turn-based.



Războiul Civil American este o sursă de inspiraţie pentru multe jocuri de război care au fost create pe PC pentru maniacii pasionaţi de acest gen de jocuri. Deci nu este o surpriză că celor de la **Interactive Magic** le-a venit stălucita idee de a combina povestea unui război arhicunoscut cu engine-ul unui joc care a avut un mare succes – seriile Great Battles. Şi fără surprindere, rezultatul este un joc de război turn-based care emană feeling-ul dat de favoritul meu, Great Battles. **Interactive Magic** a dat drumul pe piaţa jocurilor pe calculator la noul joc *North vs South*, un joc de strategie foarte interesant care are la bază tema războiului civil al Americii. Acest release va da posibilitatea jucătorilor de a reproduce cele mai importante bătălii care s-au dat în timpul campaniei de est din timpul războiului. De la creatorii jocului Great Battles, care a adus un premiu celor care l-au conceput, *North vs South* include zece campanii individuale precum şi o campanie completă a războiului de est. Design-ul jocului a fost făcut de veteranul în jocurile de strategie şi expert în date despre Războiul Civil, Craig Taylor. Primul lui design în materie de jocuri a fost Wooden Ships şi Iron Men (în anul 1974 !!!), jocuri care au stat la baza simulatoarelor de război a căror teren de bătălie a fost şi este oceanul albastru. De atunci el a conceput jocuri sau module pentru Battleline, Game Time Games, Yaquinto şi Avalon Hill. Bineînţeles că din acest joc nu putea să lipsească nici un help bogat pentru cei care sunt începători în acest domeniu (informaţii complete despre războiul civil – un fel de manual de istorie cu datele şi locurile cele mai importante din război) şi, pentru a fi într-adevăr complet, help-ul va fi pus on-line pentru orice informaţie suplimentară de care am avea nevoie pentru a înţelege şi a putea juca jocul cum trebuie.



Luptă pentru drepturile tale

Ca mari gameri strategici ce suntem, avem posibilitatea să jucăm atât cu nordul cât şi cu sudul, după bunul plac şi amuzamentul fiecăruia, fiecare parte fiind bogată în unităţi variate şi animate cum ar fi infanterişti, artilerie, şi cavalerie care urcă şi coboară munţi pentru a ajunge în focul luptei. Odată cu înaintarea în joc şi câştigarea de campanii, jucătorii (adică noi) vor fi greu provocaţi în a conduce trupele lor peste tot felul de terenuri cum ar fi câmpii, dealuri, mlaştini şi tot felul de păduri care mai de care mai dese şi mai greu de trecut.

Cele zece bătălii vor include cele mai interesante şi mai importante lupte care au avut loc în timpul Războiului Civil: Gettysburg, Antietam, fraţii Bull Run, The Wilderness, Cedar Creek, Five Forks, Brandy Station,Gaines' Mill şi Cedar Mountain. Există cel puţin o variantă pentru fiecare bătălie, precum şi un joc de campanie care să le reunească împreună. Bineînţeles că bătăliile se vor da pe o hartă tactică care seamănă foarte mult cu cea din Great Battles dar este mult mai atrăgătoare şi mai uşor de manevrat. Fiecare hexagon va avea 300 de metri, o tură va fi în jur de o oră, iar unităţile vor cuprinde brigăzi sau batalioane formate din infanterie, cavalerie sau artilerie, precum şi combinaţii ale acestora (vor exista şi unităţi care vor ocupa două hexagoane, dar majoritatea vor fi pe unul singur de 300 de metri). Campania care a fost văzută la realizarea acestui articol a fost cea dată la Antietam,

şi vă pot spune că este foarte impresionantă. **I-Magic** a creat o ambianţă foarte reuşită din punct de vedere al animaţiei şi sunetului. Cei care trag cu tunurile rostogolesc butoaie cu praf de puşcă, încarcă tunurile pentru ca apoi să tragă rafale, cei din infanteria cu puşti îşi pun armele la umăr în timp ce merg sau stau, iar în momentul în care le ordoni FOC, trag o salvă de focuri după care îşi reîncarcă puştile pentru următoarea salvă, steagurile sunt fluturate de vântul care adie, iar pârâurile albastre bolborosesc în timp ce îşi urmează cursul lor. În schimb, răniţii şi morţii sunt foarte asemănători celor din The Great Battles of Ceasar. Jocul foloseşte un nou sistem de atac care face ca puterea de atac să fie cel mai important lucru în atacuri. Nişte infanterişti înarmaţi cu baionete sau o cavalerie sunt exact ce trebuie pentru a mătura nişte inamici de pe teren, dar trebuie să fim atenţi la momentul atacului pentru că dacă este dat prea devreme, atunci s-ar putea ca în loc de distrugerea inamicului să ne alegem cu o pierdere în rândul trupelor proprii. Tot felul de lucruri noi şi intersante sunt incluse în joc, cum ar fi „ceaţa de război" care dă o nouă dimensiune jocului. Astfel, dacă nu eşti familiar cu o bătălie poţi avea tot felul de surprize. *North vs South* foloseşte un sistem de luptă asemănător cu jocurile Great Battles. Liderii influenţează mutările, dar există unele diferenţe căci aceştia sunt aşezaţi în ierarhii şi în funcţie de poziţie au o anumită putere. Numărul de impulsuri pe care le primeşte jucătorul la fiecare tură sunt bazate pe comandanţii lor. Aşa cum poţi să ghiceşti, asta dă un avantaj considerabil viciosului „Stonewall" Jackson faţă de bâlbâitul „Comisar" Banks în bătălia de la muntele Cedar, dar tot acest lucru face ca Philip Sheridan şi Jubal Early să aibă un număr egal de impulsuri în bătălia de la Cedar Creek. Este de la sine înţeles că un joc de strategie nu este joc de strategie modern fără a include şi posibilitatea jucării în reţea atât prin LAN cât şi prin modem head-to-head, ca să nu mai vorbim că tipilor de la **I-Magic** le-a dat prin cap să-şi facă propriul serviciu de match pentru playeri la site-ul companiei, site pe care vă invit să-l încercaţi www.imagicgames.com.





Cuvânt de sfârşit

Deci avem posibilitatea să fim unul din cei mai mari oameni ai Americii din timpul Războiului Civil, şi fie că vom fi Lee, fie că vom fi Grant, tot de aptitudinile noastre contemporane depinde dacă personajul întruchipat de noi va ajunge să câştige războiul sau va pierde schimbând cursul istoriei. Cert este că noi ne vom alege cu o experienţă deosebită în urma acestui joc de strategie turn-based.

Nyk



LEVEL DATA

Producător: I-Magic
Distribuitor: I-Magic
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariţiei: noiembrie '98

Anachronox

Există un început pentru toate. Şi, drept dovadă, iată că Ion Storm scoate la iveală pe piaţa jocurilor pentru PC primul joc RPG de fantezie.



Anachronox este un role-play, mult comentat pe toate site-urile cu ştiri despre jocurile apărute pe piaţă şi în curs de apariţie. Designer-ul Tom Hall a dat o mulţime de date referitoare la acest nou release pentru a spulbera toate întrebările apărute cu ocazia lansării demo-ului.

Pentru cei care nu sunt familiari cu acest joc, am să fac prezentările: tu, pasionat de jocuri pe calculator, el, un joc third-person, cu un engine 3D, o consolă stil RPG şi, ca să vă faceţi o idee cam cum arată, aduceţi-vă aminte de Final Fantasy VII creat de Squaresoft. Chiar dacă tehnologia este cea de la Quake II 3D, în timpul jocului nu veţi face legătura (animaţia personajelor principale este foarte impresionantă, fiind net superioară versiunilor de Hexen II pe care le-aţi văzut până acum, iar o noutate sunt vocile ataşate personajelor). Personajele pe care le manevrezi în timpul jocului sunt în număr de trei, fiecare începând cu trei caracteristici de bază, urmând ca pe parcursul jocului să capete noi abilităţi şi alte chestii în funcţie de capacitatea noastră de a ne descurca într-un joc gen RPG. Pe scurt, vom explora necunoscutul, vom lupta cu diferite personaje cărora nu le face plăcere să ne băgăm nasul în treburile lor şi, bineînţeles, că va trebui să descoperim tot felul de chestii pentru a înainta la următorul nivel. Jocul se vrea un tip diferit de RPG, fiind aproape un RPG science-fiction, tot ce întâlnim pe parcursul jocului având la bază o trăsătură mecanică sau ştiinţifică, aşa că înlătură sentimentul de natură medievală care domină acest gen de joc din ziua de astăzi.

Iar povestea care stă la baza jocului ar fi …

Acţiunea jocului se petrece în viitorul poate nu tocmai îndepărtat, unde găurile de vierme (ştiţi voi chestiile alea negre din spaţiu) numite Senders, erau principala legătură între civilizaţii, şi esenţiale pentru comerţul practicat în acea perioadă, iar în Sanders One se află oraşul Anacronox. Cu un nume care în traducere (nu ştiu din care limbă, dar aşa cică se traduce) înseamnă „otravă dintr-un timp anterior", oraşul nu vă va face o impresie deosebită. Eroul principal însă, Sylvester „Sly" Boots, are o slăbiciune pentru acest oraş plin de primejdii şi ascunzişuri (te pomeni că o fi neam cu Sylvester „Rambo" ştiţi voi care). Oricum, în acest loc uitat de Dumnezeu şi despre care se auzeau lucruri nu tocmai bune, el încearcă împreună cu robotul său credincios pe nume Stiletto, o hologramă şi un om de ştiinţă, să afle de ce vrea cineva ca universul să ajungă la un sfârşit de drum (în traducere să se ducă pe apa sâmbetei). Tu, eroul principal, adică Sylvester Boots, eşti un mercenar care are o reputaţie foarte bună printre cei de felul său şi cere un preţ ridicat pentru calitatea bună a serviciilor oferite, deci eşti angajat de un bătrân din lumea Anachronox-ului. Se pare că bătrânul te cunoaşte sau te-a văzut în acţiune, deoarece este foarte impresionat de abilităţile tale fizice. Oricum, după ce intri în această lume de joasă speţă, ţi se cam taie avântul de ceea ce vezi în ea, deoarece cuvintele precum lăcomie, fărădelege şi boli periculoase sunt cuvinte care se simt ca la ele acasă, iar în aer pluteşte ceva ce aduce a moarte şi mister, te face să ţi se facă



părul măciucă. La început o să se lovească de tine tot felul de zvonuri legate de o civilizaţie aliená, care au lăsat în urmă tot felul de tehnologii avansate, de la arme până la tot felul de lucruri la care nimeni nu ar fi trebuit să aibă acces, darămite să-şi bage nasul în ele şi să le folosească după cum îl taie capul. Astfel, zvonurile spun că această rasă de alieni a fost pe această planetă exilată în carantină datorită unui virus mortal care a infestat planeta, şi că de-a lungul timpului ei au dat colţul unul după altul. După ce planeta a rămas nelocuită o perioadă de timp, au început să apară tot felul de alieni şi alience care s-au aşezat aici după bunul lor plac (cam cum veneau popoarele migratoare pe la noi în ţară) şi astfel s-a instaurat o lege, legea celui mai puternic.Deci toţi sunt duşmanii tututor şi tu te afli printre ei, încercând să afli tot felul de lucruri şi să descoperi tot felul de chestii (printre care vei descoperi arme care au aparţinut civilizaţiei dispărute, nişte MysTech-uri, o prescurtare de la Mysterium Technology), aşa că aveţi grijă de pielea voastră în această lume .

Ceva despre joc, ceva tips-uri

O chestie tare este posibilitatea jucătorilor de a-şi crea propriile arme, după bunul plac al fiecăruia, ca să nu mai vorbim de cea mai tare chestie care este încorporată în joc: un editor foarte bine pus la punct, cu care vom fi în stare să accesăm sistemul jocului pentru a extinde povestea Anachronoxului, dar şi pentru a adăuga noi caractere după bunul plac al nostru. Sunt aproape 450 de NPC-uri (non-player caracters), 190 de monştrii şi 500 de item-uri de colecţionat pe parcursul acestui quest. Jocul este axat în principal pe modul single dar nu va lipsi nici multi-player-ul pentru ca anumite componente ale calculatorului să-şi demonstreze rolul lor în structura unităţii de bază. El foloseşte un sistem de luptă mai deosebit şi rămâne în lumea plăcută a 3D în timp ce se schimbă de la un sistem turn-based la altul real-time. Atenţie! În timpul jocului veţi controla toate cele trei personaje în acelaşi timp, lucru nu tocmai uşor de făcut dar care se va dovedi folositor, având în vedere că fiecare are anumite calităţi dar şi defecte. Împreună alcătuiesc însă o echipă super. Puteţi folosi avantajele oferite de colaborarea dintre două personaje: de exemplu veţi intâlni arme mari şi grele care ar putea distruge un inamic puternic dintr-un singur foc. Un singur personaj nu poate face faţă acestei arme, deci selectaţi două personaje şi cum „unde-s doi puterea creşte” veţi reuşi să folosiţi şi această armă. Cât despre animaţia prezentă în joc (mă refer la cea oferită de personaje) o veţi găsi atrăgătoare, personajele fiind foarte bine animate, mişcându-se lin, fără întreruperi, ceea ce dă impresia de realitate. De exemplu, eroul principal are o frumoasă căciulă verde şi o mantie care se leagănă în stânga şi în dreapta în funcţie de mersul sau de fuga personajului. De fapt, toate personajele sunt bine animate creând alături de peisajul static din fundal senzaţia că vizionezi un film.

Nyk



LEVEL DATA

Producător: Ion Storm
Distribuitor: Ion Storm
Hardware: Pentium 200, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

F-16 Multirole Fighter

Salut „level-iştilor”!!! Ia mai lăsaţi quest-urile şi RTS-urile deoparte şi haideţi să facem puţină mişcare la 20.000 de metri înălţime cu cea mai mare viteză şi dacă chiar ne supără cineva facem bum-bum că avem cu ce, nu-i aşa?



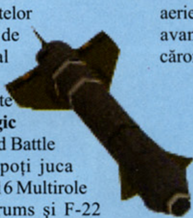
Ce este *F-16 Multirole Fighter*? Nu este altceva decât cea mai recentă realizare a unui combat flight simulator inspirat din misiunile armatei americane la bordul unui F-16, mai precis ale U.S Air Force. Ceea ce îl diferenţiază pe acesta de celelalte simulatoare F-16 este faptul că la acesta nu mai ai nevoie de un manual de 300 de pagini pentru a ştii să-l joci şi mai ales faptul că, controlul este mult mai simplu şi mai la îndemână. Acest flight-sim are ca primă calitate faptul că poţi experimenta un zbor foarte apropiat de realitate cu un „şoimuleţ” ca F-16. Bineînţeles, vă puteţi întreba: dacă acest simulator este atât de autentic, asta nu înseamnă că este mai greu de jucat? Răspunsul este negativ, deoarece *F-16* a fost creat pentru distracţie şi plăcere, cu misiuni provocatoare atât pentru începători cât şi pentru avansaţi.

Grafica în 3D este extraordinară, iar *F-16 Multirole Fighter* poate fi jucat la o rezoluţie de 1024x768 fără a afecta viteza de joc. Cei de la **NovaLogic** au lucrat în strânsă legătură cu Lockheed Martin la realizarea acestui joc şi l-au construit în concordanţă cu legile fizicii dintr-un zbor real. Adică au fost introduse date cum ar fi: presiunea atmosferică şi eficienţa motorului la diferite altitudini, cantitatea de combustibil şi multe altele. Cockpit-ul avionului este redat realistic în 3D, controalele de zbor pot fi foarte uşor accesate, iar display-ul va afişa în permanenţă date despre starea avionului şi a vremii.



F-16 Multirole Fighter, un simulator mai bun?!?

Dinamica jocului este comparabilă cu cea din realitate, ca de altfel şi efectul armelor asupra ţintelor aeriene sau pământene. Puteţi beneficia şi de avantajele unor misiuni de antrenament al căror nivel de dificultate variază.



Una dintre cele mai importante îmbunătăţiri aduse de **NovaLogic** este aşa numitul IBS – Integrated Battle Space, ceea ce înseamnă că poţi juca împreună cu alţi 120 de piloţi F-16 Multirole Fighters, MiG-29 Fulcrums şi F-22 Raptors, toate în acelaşi timp.

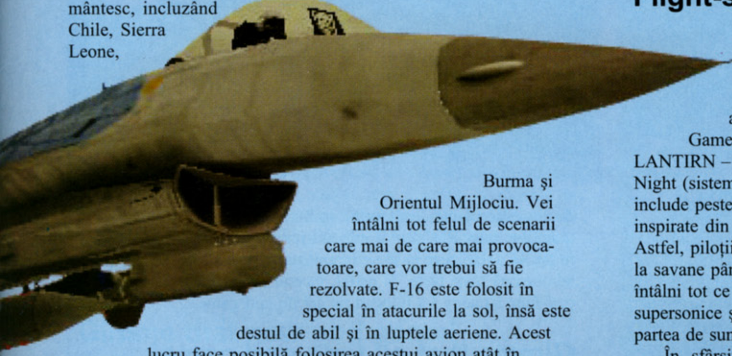
Bineînţeles, acest lucru aduce în prim plan un challenge mai







puternic şi o nouă experienţă de joc şi, de asemenea, îţi permite să experimentezi avantajele şi dezavantajele fiecărui tip de avion. Numărul de jucători nu va afecta viteza de rulare a jocului. Dacă credeţi că misiunile pregătite de către cei de la **NovaLogic** sunt prea grele sau prea uşoare pentru voi, puteţi să vă creaţi altele cu ajutorul editorului Mission Design Tool. Astfel, poţi crea noi misiuni şi le poţi plasa unde vor muşchii tăi, plus că îţi poţi alege duşmanii şi armele pe care aceştia le vor avea în dotarea avionului. În F-16 Multirole Fighter, vei fi trimis în misiuni pentru a restabili pacea şi ordinea în locuri de pe tot globul pământesc, incluzând Chile, Sierra Leone,



Burma şi Orientul Mijlociu. Vei întâlni tot felul de scenarii care mai de care mai provocatoare, care vor trebui să fie rezolvate. F-16 este folosit în special în atacurile la sol, însă este destul de abil şi în luptele aeriene. Acest lucru face posibilă folosirea acestui avion atât în misiuni de bombardare cât şi în combat-ul aerian. În acest flight-sim misiunile includ: patrulare, misiuni de interceptare, bombardamente şi vânătoare aeriană. Acest joc este considerat încă de pe acum de pe acum un fighter aerian foarte agresiv şi de foarte bună calitate. Cei de la **NovaLogic** au afirmat faptul că există în joc şase grade de libertate ceea ce înseamnă că sunt posibile mai multe vederi ale avionului cu ajutorul camerelor de luat vederi, camere ce te vor urmări în looping-uri şi în toate manevrele pe care le faci. Firma producătoare crede că acest simulator va satisface nevoile şi dorinţele gamerilor înrăiţi, atât datorită graficii cât şi datorită acţiunii jocului. Chiar dacă în general simulatoarele de zbor au câteva trăsături comune, acest lucru nu va afecta originalitatea şi autenticitatea lui F-16 Multirole Fighters. Compatibilitatea dintre jocuri este esenţială pentru ca noua realizare – Integrated Battle Space – a celor de la NovaLogic să funcţioneze. Avionul este, la rândul lui, realizat după modelul existent deja în dotarea armatei americane. Aproape fiecare switch şi buton poate fi acţionat, iar dacă există vreo funcţie pe care F-16 cel din realitate o poate executa şi care nu a fost simulată, probabil că este ceva top-secret pe care doar U.S. Army are voie să-l ştie.

Flight-simulatorul anului?

Cei de la **NovaLogic** afirmă faptul că designerii au lucrat în cooperare cu John Fergione, şeful piloţilor de încercări de la Lookheed Martin Tactical Aircraft System, pentru a asigura autenticitatea fiecărui aspect al simulării.

Gamerul va avea posibilitatea să se ajute în misiuni de LANTIRN – Low Altitude Navigation Targeting Infrared for Night (sistem de ţintire cu infraroşu pe timp de noapte). F-16 include peste 40 de misiuni de unul singur cât şi câteva campanii inspirate din varietatea de campanii internaţionale ale lumii. Astfel, piloţii se vor lupta în cele mai variate medii naturale, de la savane până la junglă şi deşert. Aşadar dragii mei, aici puteţi întâlni tot ce vă doriţi: acţiune, schimburi de focuri, viteze supersonice şi mai ales lupte dintre avioane în real-time. Nici partea de sunet nu a fost ocolită de modificări.

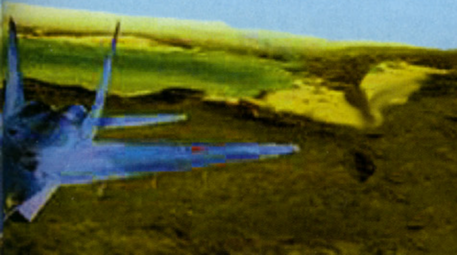
În sfârşit, zgomotele produse de rachete şi de motorul avionului sună cum trebuie, iar restul făşâiturilor, exploziilor, scrâşniturilor şi chiar a dialogurilor au devenit mai originale. Chiar dacă anii în curs au adus un val extraordinar de simulatoare de toate tipurile, aproape toate prezentând o grafică şi nişte sunete extraordinare, se poate spune că *F-16 Multirole Fighters* este cel care aduce ceva nou şi original. Dar între atâtea simulatoare extraordinare există sau nu calitate? Răspunsul la această întrebare usturătoare ar putea fi dat prin acest nou flight-sim de F-16.

Wild Snake



LEVEL DATA

Producător: NovaLogic
Distribuitor: NovaLogic
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95



Populous: The Third Coming

E timpul să fi zeu din nou!!! Să-ți foloseşti puterile pentru a mulțumi un număr cât mai mare de supuşi!!!

Repede, spuneți care este primul joc RTS? Dacă veți răspunde Command&Conquer, ori sunteți noi în lumea jocurilor, ori memoria voastră mai are nevoie de câțiva RAM. Dacă veți răspunde Warcraft, sunteți undeva pe la mijlocul drumului, iar dacă veți spune Dune2, close, but not enough. Străbunicul acestui gen suprapopulat astăzi este bătrânul Populous, joc ce i-a adus în față pe cei de la **Bullfrog** într-o perioadă când Magic Carpet de-abia se întrezărea. Continuarea lui a adus şi multiplayer-ul. Acum, când totul părea uitat, **Bullfrog** reînvie acest gen de jocuri cu *Populous: The Third Coming.*



Încă unul?

Dar nu se va pierde el oare în acest ocean de RTS-uri? „Piața este foarte dură" declară Brian Allen, reprezentantul **Bullfrog**, „dar nu ne sperie, fiindcă real-time strategy este cel mai gustat gen la ora actuală. De asemeni, avem câțiva aşi în mânecă. Multă lume încă îşi mai aminteşte de vechiul Populous, ceea ce ne dă încredere în viitorul noii versiuni. În plus, *Populous: The Third Coming* are tehnologii nemaiîntâlnite până acum, lucru ce îl diferențiază net de concurență. Şi jocul în sine diferă mult, va introduce o nouă viziune asupra genului god game. Termenul de „god game" este caracteristic jocurilor RTS, dar puțini ştiu că Populous este jocul care l-a introdus. Jucătorul avea rolul unui zeu, ce-şi supraveghea supuşii cu ajutorul unei priviri izometrice. Mişcai de colo-colo un mic sceptru pentru a atrage oamenii pe care să-i conduci spre luptă sau ținuturi nepopulate. Din când în când mai apărea câte un miracol, de fapt un dezastru pentru adversar, dar în general tot ceea ce făceai era să nivelezi terenul pentru ca oamenii tăi să construiască locuințe şi să se înmulțească. Erai un fel de voyeur cu un buldozer. Noile jocuri de strategie permit jucătorului un mai mare control asupra unităților sale. Războiul a înlocuit religia, iar supuşii gamerului, în loc să colonizeze şi să se înmulțească, preferă să meargă şi să zdrobească nişte țeste. Şi astfel, încetul cu încetul, termenul de real-time strategy l-a înlocuit pe cel de god game.



Gimme that ol' time god game!

Populous: The Third Coming va readuce acele elemente abandonate de jocurile mai noi. Pentru început, resursele constând în bani, aur sau minereu au fost înlocuite cu mana, ce provine de la oamenii care te adoră. Aceşti omuleți vor fi la început nişte sălbatici, cutreierând pământul, bând din bălți şi culegând fructe de prin copaci. Aici intră în joc principala ta conexiune cu lumea de jos, şamanul, sau mai bine zis şamanița. Aceasta va face tot felul de incantații, ceva între gânguritul bebeluşilor şi strigătul de luptă al papuaşilor. Principala ei misiune este Convert-ul, prin care va atrage sălbaticii şi îi va convinge să ți se supună. Hainele lor gri se vor colora brusc pentru a arăta de ce religie aparțin acum. Cu cât ai mai mulți adepți, cu atât mai repede aduni mai multă mana. Una din ciudățenii este că şamanul tău are nevoie de mana pentru a recruta noi adepți, deci dai mana pentru mana. O altă ciudățenie: când oamenii tăi sunt ucişi, fantomele lor urcă la cer după care sunt reîncarnați imediat în sălbatici, şi trebuie să o iei de la capăt cu convertirea lor. Se pare că moartea e o noțiune necunoscută în universul Populous, până şi şamanul se reîncarnează dacă este ucis (bineînțeles, după ce îți consumă o cantitate impresionantă de mana).

Principalul arsenal ofensiv al jucătorului este constituit din dezastrele naturale, care necesită mana bineînțeles; acesta este un alt element demn de un god game. Mlaştini,



cutremure, fulgere, tornade, ploi de meteoriți sau vulcani sunt elemente binecunoscute veteranilor Populous. Inundațiile din jocurile anterioare, care de obicei câștigau jocul (era suficient să-ți construiești așezarea la două picioare deasupra mării, după care ridicai nivelul apei cu un picior și toată concurența se ducea pe apa sâmbetei), a fost înlocuită cu lacuri, ce pot fi traversate de poduri. Alte miracole introduse sunt Angel of Death, molimele și armatele de zombie. Nivelarea terenului, care era o parte atât de importantă din jocurile anterioare, este lăsată acum pe seama oamenilor tăi, care vor aranja terenul în funcție de nevoi. Un alt aspect divin al jocului este importanța acordată predicării și convertirii. Dacă să ucizi adepții adversarului este important, să-i câștigi de partea ta, unde vor contribui cu mana, este mult mai important. Sălbaticii convertiți pot deveni la rândul lor predicatori, care pot face toți adversarii să adopte poziția șezând și să-i asculte. Atâta timp cât aceștia sunt absorbiți de predică nu vor răspunde ordinelor zeului lor. Odată ce ți-au auzit Cuvântul, există o șansă să se convertească. Predicatorii nu pot fi atacați decât de alți predicatori, așa că ei sunt dotați și cu ceva calități defensive și ofensive.

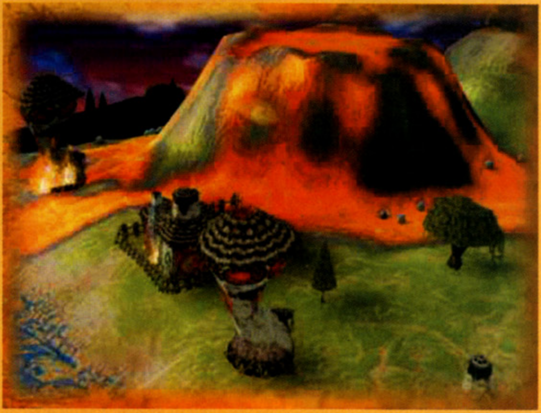
Gimme that new god game!

Ca orice joc al sfârșitului de mileniu are și o mulțime de elemente noi. În Populous 1 și 2, adepții tăi își cam făceau de cap, construiau și se plimbau aiurea. Rareori urmau câte un cavaler în câte o cruciadă, dar în general erau ființe independente ce-și vedeau de treaba lor. *The Third Coming* dă jucătorului un control mai mare asupra adepților săi. Stilul de luptă este cel tipic unui RTS, dar este complet nou pentru genul de god game introdus de Populous. Comenzile sunt cele obișnuite: atac, patrol, tăiat lemne, depozitat lemne, construit, intrare și ieșire dintr-o clădire sau vehicul, precum și câteva comenzi specifice anumitor personaje. O altă concesie acordată RTS-urilor sunt upgrade-urile clădirilor și trupelor. Orice clădire poate ajuta unul din adepții tăi să devină mai puternic. Pur și simplu umple clădirea cu omuleți și lasă-i să se antreneze. Câteva elemente inedite sunt spionii, care pot sabota eforturile inamicilor și Drum Tower care va atrage sălbaticii din zonă astfel că nu va mai trebui să pleci într-un adevărat safari pentru a da de ei.



Privire de ansamblu

Poate cea mai distinctivă componentă a jocului este imaginea. Acesta este domeniul în care conceptul de god game excelează. Toată acțiunea se desfășoară pe un glob imens. Imaginea poate fi zoom-ăită de la perspectiva cereasco-spațială până la nivelul solului. Terenul deosebit de complex, modificările acestuia, precum și catastrofele sunt opera engine-ului Magic Carpet. Acceleratoarele 3D sunt și ele folosite din plin pentru mărirea vitezei jocului, îmbinarea mai bună a texturilor și accentuarea efectelor speciale. Ca un glob ce



se respectă, va avea diferite medii: zăpadă, deșerturi, tropice, și chiar lumi cufundate pe vecie în întuneric. Și, ca și în versiunile anterioare, acestea vor influența viteza și puterea de muncă a oamenilor. Jocul are 6 nivele, fiecare conținând 5 lumi diferite și câte un nivel secret. Șamanul este singura legătură dintre aceste nivele, el trecând dintr-o lume în cealaltă păstrându-și totodată experiența și calitățile dobândite. *Populous: The Third Coming* va suporta și multiplayer, chiar dacă în versiunea finală vor fi posibile doar conexiuni IPX, cele TCP/IP fiind lansate ceva mai târziu.

Toamna și iarna aceasta vom vedea strategii câte stele pe cer. E bine de știut însă că în tot acest ocean de clone, mai mult sau mai puțin reușite, există un joc ce aduce în față un gen ce părea uitat.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Bullfrog
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01/3102832
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: decembrie '98

Total Annihilation KINGDOMS

Marele pas înainte înseamnă de fapt 10.000 de ani în urmă. Să vedem cum au parcurs Cavedog lungul drum de la Kbots la regate



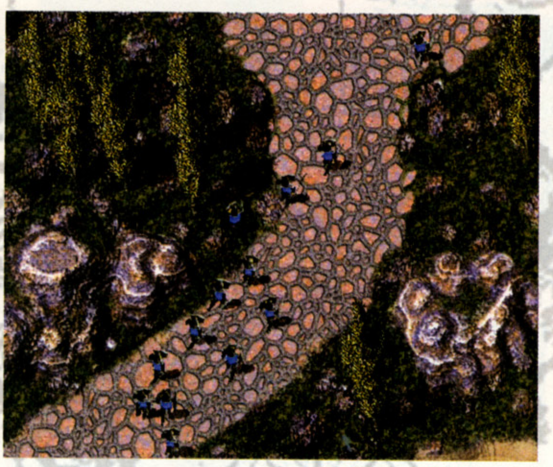
Trebuie să admitem că RTS-urile au devenit o nebunie în lumea gaming-ului. De când cu succesul nebun al unui Command & Conquer sau Warcraft II, toți producătorii din lume au încercat într-un fel sau altul să reediteze succesul unor firme precum Blizzard sau Westwood. Așa că nu am fost foarte atras atunci când mi-a picat în mână Total Annihilation, de fapt l-am și catalogat din prima „o nouă clonă C&C". Însă spre surprinderea mea nu a fost așa. **Cavedog** a luat elementele de bază, concepute de pionierii genului RTS, și au construit pe ele un joc ce pentru prima dată este clasic și revoluționar în același timp. Nu degeaba TA a fost cel mai de succes RTS al anului 1997. În această industrie, prosperitatea nu este un lucru de care să te bucuri prea mult timp, și cerința unei continuări apare foarte repede. Încă odată, băiețeii de la **Cavedog** vor să ia comunitatea gamerilor prin surprindere. În loc să se înfigă înainte cu o continuare a hitului lor, ei fac un pas impresionant în spate, de aproximativ 10.000 de ani. Science-Fiction-ul și artileria grea din TA au fost înlocuite cu trupe medievale și fantastice într-un joc intitulat *Total Annihilation: Kingdoms*. Dar noutățile trec dincolo de acest new look. Tot ceea ce a fost bun în primul joc s-a păstrat și îmbunătățit, iar elementele care nu prea au funcționat au fost scoase definitiv. Dintre lucrușoarele pe care le veți vedea în *Kingdoms* amintesc doar terenul 3D, muzica dinamică, complexitatea și diversitatea unităților de luptă.



Magia vremurilor de mult apuse

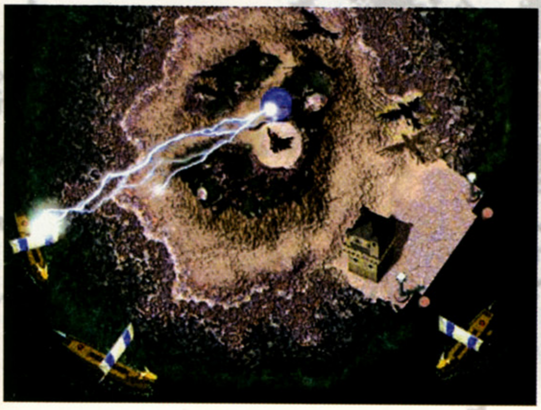
Kingdoms se petrece într-un ținut guvernat de patru forme de magie, fiecare dintre ele reprezentate de una din elementele naturii – foc, pământ, aer și apă. Jucătorii pot controla oricare dintre aceste forțe, fiecare dispunând de peste 40 de unități, cu slăbiciunile și calitățile lor. Aceste forțe sunt despărțite, în urma unui îndelungat război, în două tabere: cei buni: Earth și Water, și răii Air și Fire. Armatele Earth vor fi compuse din puternice trupe de sol, Water se va concentra pe unitățile navale, Air va arunca în luptă zburătoarele, iar Fire va dispune de mumii, scheleți, zombii și multe astfel de creaturi. Engine-ul TA se pare





că nu are nici o problemă cu renderizarea unui număr atât de mare de creaturi, cel puțin așa arată screenshot-urile apărute până acum. Minunăția de teren 3D din TA, se regăsește și în *Kingdoms*. Ridicările de teren vor juca din nou un rol important în bătălii, arcașii și celelalte arme de distanță beneficiind de diferite avantaje atunci când sunt cocoțate pe vreo colină. Printre altele, **Cavedog** se chinuie să facă lumea în care trăiesc unitățile tale nu numai frumoasă și funcțională, ci și vie. Câmpurile de luptă sterile din TA vor avea o față mult mai umană, cu străzi, sate, ferme... Mai mult chiar, acceleratoarele 3D vor contribui din plin oferind apă transparentă, ceață și alte efecte vizuale de excepție. Și pentru a pune capac, Kingdoms poate fi văzut în toată gloria sa din 3 nivele de zoom, înfățișându-ne niște trupe mult mai mari decât Kbots din TA. Dar tot acest dezmăț grafic își are prețul său, și chiar dacă **Cavedog** afirmă că un Pentium 166 va fi suficient, sincer, nu prea cred că acesta va face față.

În ceea ce privește jocul propriu-zis, *Kingdoms* reușește să aducă multe îmbunătățiri predecesorului său. Controlul asupra forțelor tale este unul din aceste lucruri, de vreme ce **Cavedog** va adăuga și formațiile la schema atât de complexă a controlului trupelor. AI-ul inamicilor a fost și el lucrat, iar computerul este capabil acum să exploateze avantajele și dezavantajele naturale ale trupelor speciale. Schimbări majore s-au produs și în domeniul resurselor, metalul și energia din TA fiind înlocuite cu margrium și mana. Cavedog a redus numărul de „resource sites", permițând o construcție mai rapidă a clădirilor, dar dând o mai mare importanță protejării acestor resurse. Veteranii TA vor fi poate încântați să afle că Jeremy Soule își va folosi talentele muzicale și în Kingdoms, ceea ce înseamnă că vom avea o muzică dinamică și captivantă, un punct forte și al TA-ului.



Chaaarge!!!

Single player-ul ne va purta într-o campanie de peste 40 de misiuni, deși împărțirea exactă a forțelor încă nu a fost terminată. Fiecare formațiune va intra indubitabil în conflict cu celelalte, dar va avea de înfruntat și conflicte interne; unele misiuni te pot aduce în situația de a lupta cu Fire împotriva Fire, sau orice altă combinație de forțe. Multiplayer-ului i se acordă o importanță deosebită, **Cavedog** dorind să înființeze un site asemănător Battlenet-ului de la Blizzard și pentru *Kingdoms*. Toți cei care s-au săturat de misiunile single sau presetate, vor putea adera la această competiție, **Cavedog** punându-le la dispoziție și un editor de hărți și scenarii. De asemeni, **Cavedog** anunță că îi va susține pe gameri prin Internet cu nenumărate trupe și hărți noi ce vor putea fi download-uite de pe site-ul oficial.

Când e vorba de RTS-uri, acestea trebuie să ofere foarte mult pentru a mă impresiona. *Kingdoms* pare că îndeplinește toate



condițiile necesare pentru a trece testul, și deja ard de nerăbdare să pun mâna pe el. Transpunerea engine-ului TA într-un mediu arhaic și fantastic este nu numai o mișcare îndrăzneață, dar atinge un domeniu ce nu a mai apărut pe ecranele monitoarelor noastre de pe vremea Warcraft-ului II. **Cavedog**, se pare, are un nou as în mânecă, dar va trebui să așteptăm până în primăvară ca să vedem dacă este așa.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Cavedog
Distribuitor: Cavedog
Hardware: Pentium 200, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: martie '99



Superba maşină de la Dodge poate fi manevrată după bunul nostru plac, într-un joc dedicat special acestei capodopere inginereşti.

Dacă Dodge Viper este maşina sport pe care o visezi noaptea şi ai un afiş imens deasupra patului atunci pregăteşte-te să citeşti ceva hot referitor la această maşină. Asta nu pentru că o să citeşti ceva despre cum poţi intra în posesia unui astfel de model (doamne fereşte) ci pentru că tocmai a ieşit pe piaţă un nou joc cu curse de maşini numai cu Viper-e. Cum multe jocuri cu maşini de curse cuprind mai multe tipuri şi modele de maşini în acelaşi joc, veteranul aceastei industrii, Rich Garcia (preşedinte al MGI), s-a hotărât că ar fi timpul ca piaţa jocurilor pe calculator să facă cunoştinţă cu un simulator de curse de maşini în care evoluează un singur model (şi cel mai tare model Viper). Privit din perspectiva programatorilor, acest joc, chiar dacă furnizează o singură marcă de maşină, este net superior faţă de celelalte simulatoare. De ce? Păi, ia să luăm noi puţin la descifrat chestia asta. Programatorii au de creat o singură maşină (din punctul lor de vedere înseamnă mai puţin de lucru, iar din al nostru înseamnă că va ieşi o maşină foarte bine modelată), dar dacă au făcut doar un singur proiect, asta nu înseamnă că apoi au zbughit-o acasă. Nu, nu este aşa, ci s-au concentrat mai mult asupra realizării unui AI cât mai performant şi mai realist, pentru a simţi o maşină puternică (chiar dacă este virtuală) sub controlul nostru total. Tot ceea ce ţine de acest joc este foarte realist, deci după ce veţi face unele setări proprii fiecărui jucător (ştiţi voi control, sunet, muzică şi alte chestiuni de genul acesta) va trebui vă încălziţi ligamentele pentru a vă obişnui maşina. Trebuie să vă spun că nu este deloc uşor de mânuit (care aţi jucat Grand Theft Auto ştiţi la ce mă refer, eu unul niciodată nu am reuşit să conduc această maşină fără să intru într-un stâlp imediat după ce am călcat acceleraţia). Deci puţină încălzire este absolut esenţială, faceţi câteva curse şi veţi înţelege de ce acest model de maşină de-abia se încadrează în limita legalităţii pentru a putea fi condusă pe străzi normale şi nu pe piste. Ia încercaţi voi o chestie: apăsaţi acceleraţia la maxim şi în acelaşi timp trageţi de volan la maxim. Dacă după câteva ture nu aţi ameţit, înseamnă că puteţi conduce pe stradă acest monstru pe patru roţi. Condusul pe străzile noastre ar putea fi o problemă, având în vedere gropile, căci, la prima denivelare, cei 450 de cai putere te-ar arunca în primul stâlp.





Puternic, realistic şi încântător

Mâncaţi bine, beţi apă multă (nu prea multă să nu aveţi nevoie de WC), instalaţi-vă confortabil pentru că odată pornită o cursă, nimic nu trebuie să vă reţină din câştigarea campionatului. Adevărata senzaţie dată de această maşină o veţi simţi foarte bine, şi vă asigur că va fi o delectare: în momentul în care veţi lua prima curbă cu peste 150 kilometri la oră, atunci când forţa centrifugă va încerca să vă dea peste balustradă încercând să vă rupă centura de siguranţă, iar în momentul acesta adversarul, al







cărui pilot este marele AI (foarte bine pus la punct de programatori), apare şi te depăşeşte fără pic de respect încercând chiar cu o neobrăzare fără margini să ne scoată din cursă lovindu-ne sau deviindu-ne în decorul atât de bine realizat. Pentru a face faţă AI-ului, va trebui să forţăm până la extrem capacităţile acestei maşini, chiar dacă la un moment dat, din cauza loviturilor sau a forţării motorului, maşina începe să dea semne de oboseală (s-ar putea să ne lase cauciucurile care se tocesc în urma derapărilor sau a frânelor puse de noi). O chestie foarte mişto este reprezentată de multiplele puncte de vedere (camera view), începând de la clasicul view din spate până la nişte view-uri stil chase (din elicopter) toate având diferite distanţe şi unghiuri de vedere. Bineînţeles că nu va lipsi view-ul din maşină (după părerea mea cel mai cool, aici simţi cu adevărat maşina cum se mişcă pe autostradă), dar o chestie pe atât de inovatoare pe atât de intersantă este un special view care pe mine pur şi simplu m-a lăsat gură-cască. Ia gândiţi-vă cum ar fi să priviţi exact cum lucrează suspensiile pe drumul parcurs de voi. Exact, aţi citit bine, puteţi vedea roţile din faţă împreună cu suspensiile cum se comportă pe terenul pe care mergeţi cu maşina, veţi vedea cum se comportă maşina la fiecare obstacol, de la cea mai mică pietricică până la un salt peste o trambulină. Loviţi voi ceva mai serios sau faceţi vreo şmecherie care să cauzeze probleme mari suspensiilor sau chiar să rupeţi axa principală (de spart cauciucurile nici nu mai vorbim având în vedere că acest lucru se poate întâmpla oricând în joc) şi veţi vedea cauciucul spart cum se chinuie pe şosea sau cum s-a rupt un telescop sau chiar axa (cool, nu-i aşa). Încă un lucru nou pe care îl vom vedea în exclusivitate la acest joc (lucru care probabil se va extinde şi la următoarele simulatoare ce vor apărea pe piaţă) este ambreiajul care va fi activat manual de către jucător. Acest lucru dă un dinamism în plus jocului, iar pe lângă acest lucru vor mai fi şi alte setări disponibile cum ar fi: ABS, controlul tracţiunii (puterea motorului) toate având opţiunea de Off+, Low, High. Ştiu ce vă trece acum prin cap, selectez toate high şi merg de rup. Ei bine, cuvântul rup este bine scris mai înainte, dar pentru altceva, pentru că la prima curbă veţi trece prin balustradă cu viteza pe care o aveţi. Iar pentru că asemenea gânduri au trecut şi prin capetele programatorilor, aceştia au introdus şi un pilot automat (să spunem aşa) care la o viteză prea mare activează frânele automat pentru siguranţa voastră (naşpa, nu?).



Viper nu-i de nasul meu

Dacă am sta un pic să ne gândim, vom ajunge la concluzia că, deşi jocul este foarte bun (ca realizare şi feeling), nu există prea mulţi iubitori de Viper-e care să aibă şi pasiunea jocurilor pe calculator. La urma urmei, câţi deţinători de Viper-e sunt în toată lumea? Nu prea mulţi. Având în vedere acest lucru, programatorii s-au gândit şi creat o opţiune pentru cei noi în acest domeniu. Astfel, avem posibilitatea de a începe cu un model de bază al maşinii şi, în funcţie de cursele câştigate, ne putem îmbunătăţi maşina personală cu tot felul de upgrade-uri. „Adversarii" vor fi la început un fel de prieteni, care numai îşi vor ricoşa maşina unul altuia (puţină vopsea luată de pe ele) pentru ca, odată cu înaintarea în joc şi îmbunătăţirea maşinii, să înceapă să devină „bad boys", maniaci obsedaţi de câştigarea cursei, chiar dacă asta înseamnă scoaterea din joc a unor oponenţi.

Nyk



LEVEL DATA

Producător: Sierra Entertainment
Distribuitor: Sierra Entertainment
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Return to Krondor



Cu ani buni în urmă, un RPG făcea ravagii în rândurile gamerilor: Betrayal at Krondor. După 8 ani, Sierra s-a gândit să readucă la viață lumea fantastică din Krondor.

Betrayal at Krondor a șocat lumea RPG la începutul anilor '90, accentuând ceea ce designerii japonezi au atins întotdeauna, iar cei vestici au evitat-o, și anume povestea. Avându-l ca autor al scenariului pe Raymond E. Friest, Betrayal at Krondor a reușit să combine o poveste fascinantă cu elementele tradiționale ale unui joc RPG. După mulți ani, **Sierra** se pregătește să lanseze *Return to Krondor*, adevărata continuare a lui Betrayal at Krondor, nu Betrayal at Antara cum mulți ar fi crezut, și, ca și în Betrayal, accentul se pune pe poveste. După ce am jucat un scurt demo al jocului, pot să spun cu mâna pe inimă că gamerii vor avea o surpriză plăcută când acest joc va apărea în vitrine. *Return to Krondor* este de fapt o poveste animată. **PyroTechnix** au fost cei ce au creat imaginea de joc și engine-ul, și cum ei au intrat în acest proiect destul de târziu, munca până atunci a însemnat doar scrierea scenariului și design-ul pesonajelor.

Întoarcerea la Krondor

Originalul Betrayal at Krondor era o poveste de nouă capitole care se axa pe protejarea Lifestone-ului, esența din seriile Feist's Riftwar și Serpentwar. *Return to Krondor* este un joc din zece capitole, concentrat pe căutarea și recuperarea unui artifact religios foarte important, The Tear of the Gods. Vei interpreta



rolul scutierului James, un fost hoț care acum este membru al curții regale. Restul grupului tău este alcătuit din: Jazhara, o vrăjitoare, William conDoin, un paznic, Kendaric, un mag, și fratele Solon, un călugăr-soldat. Jocul începe cu sosirea lui James în Krondor pentru a se întâlni cu Jazhara. Cele două personaje vor avea ceva de furcă până la încheierea episodului, și capitolul doi, în care resping atacul asupra unui bar din oraș, este de fapt începutul quest-ului. Intriga se desfășoară încetul cu încetul, iar



ceea ce la început părea un simplu mister, devine un quest pentru The Tear. Betrayal at Krondor era un imens joc nonliniar în care intriga progresa destul de greoi de-a lungul jocului, în fiecare capitol fiind liber să faci ceea ce te tăia capul. În contrast, *Return to Krondor*, datorită accentului mai mare pus pe poveste, seamănă mai mult cu Final Fantasy VII în care personajele parcurg o intrigă liniară presărată cu multe lupte, pentru a se adăuga un pic de... spice.

Am jucat primele patru episoade ale jocului, toate având loc în Krondor. Interfața este cea clasică unui adventure game, în care dai un clic pe locul unde vrei să meargă eroii. Când deschizi uși sau examinezi ceva, cursorul se transformă într-o mână, când vorbești cu cineva într-o gură. Ochiul cursorului este folosit pentru a-ți examina proprii eroi, inventarul sau cartea cu magii. Dacă jocul original era un first-person, engine-ul din Return to Krondor este third-person cu personaje 3D puse peste un decor 2D renderizat. Personajele par destul de complicate; până și buzele se mișcă destul de corect atunci când vorbesc. Bineînțeles, asta înseamnă că jocul folosește acceleratoare 3D. Chiar dacă și fără 3D oamenii arată bine, în schimb efectele se pierd cu totul, ceea ce înseamnă că și decorurile renderizate folosesc accelerație 3D pentru efectele luminoase. Dialogurile sunt și ele specifice

unui joc adventure, şi uneori, în timpul dialogurilor, poţi lua decizii care să afecteze derularea ulterioară a jocului. De exemplu, la un moment dat a trebuit să aleg între a mă expune sau a mă alătura unui grup de spioni. Oricare dintre aceste decizii aveau consecinţe; expunerea însemna lupta, iar alăturarea însemna moartea unui copil. Câteodată poţi să-i oferi hangiului mită sau poţi să-i zdrobeşti faţa de tejghea pentru a obţine informaţiile dorite. Pe lângă asta, dialogurile sunt interesante şi captivante, şi mulţumită tehnologiei folosite la realizarea personajelor, acestea se mişcă în timp ce vorbesc.



Întoarcerea la luptă

Sistemul de luptă din *Return to Krondor* este asemănător cu cel din Betrayal, dar îmbogăţit cu grafică mai bună, noi magii şi



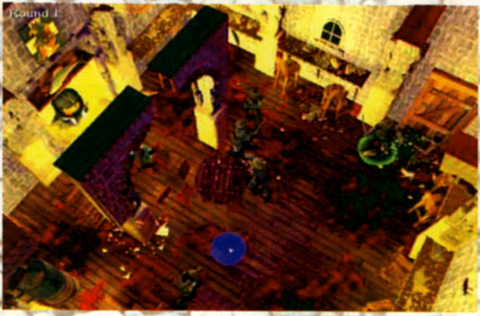
efecte, şi comenzi. Este folosit sistemul tradiţional turn-based, şi jocul intră automat în modul combat atunci când întâlneşti inamici. Vei intra într-o cameră doar pentru a vedea că este plină de asasini Nighthawk. Ei se întorc, tu îţi tragi sabia şi... chaaaaarge! Cursorul este context-sensitive şi se schimbă automat în funcţie de acţiunea pe care o doreşti, fie un atac direct, fie o simplă mutare. Fiecare luptător are movement points, care le permit să execute un full action (mutare sau atac) sau un half-move (merge o distanţă scurtă păstrând puncte pentru a para loviturile adversarilor). Right-clic-ul aduce un menu cu o mulţime de opţiuni ca: magii numai bune de administrat, stilul de luptă, apărarea şi multe altele. Poţi alege stilul de luptă al eroului tău: să fie agresiv, conservator sau ceva între), sau poţi alege între a se apăra sau a para. Pararea creşte mult şansa de a scăpa de loviturile dătătoare de moarte. Bineînţeles, la sfârşitul turului fiecare personaj trage în poziţie defensivă şi chiar poţi pune un luptător să apere un altul, de exemplu un cavaler să protejeze un mag. Magiile pot intra în luptă rapid sau slow. Un quick cast va activa acea magie imediat, în timp ce un slow cast poate cere câteva turn-uri până la activare, dar este mult mai devastatoare în aceste cazuri.

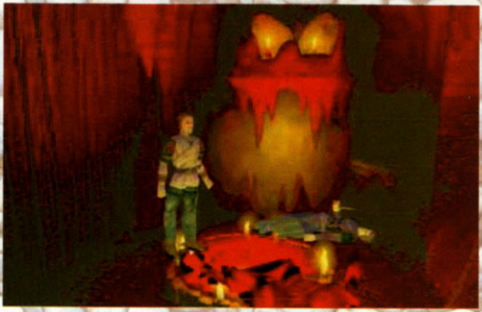
Magiile folosesc din plin avantajele acceleratoarelor 3D: tot felul de efecte luminoase şi coloristice. Casting-ul unui fireball are ca rezultat o flacără imensă, realistică, ce se îndreaptă spre adversar, urmată imediat de o animaţie drăguţă ce prezintă flăcările mistuindu-şi victima. Blinding spell aşează o mulţime de steluţe în ochii inamicului, lăsându-l să umble brambura prin decor. Magiile, ca orice atac de la distanţă, sunt influenţate de obstacolele dintre mag şi ţintă; dacă între tine şi ţintă se află un bolovan uriaş, iar magia pe care vrei să o trimiţi necesită vederea inamicului, atunci pur şi simplu nu poţi să o trimiţi.

Alte meşteşuguri

Sistemul de magii din *Return to Krondor* este mult mai complex decât cel din Betrayal. Cele patru „domenii" din care pot fi însuşite magiile s-au îmbogăţit enorm, fiecare având peste 60 de vrăji. Fiecare mag este dotat cu nişte calităţi într-unul din aceste domenii, lucru ce afectează capacitatea de a executa anumite magii şi bineînţeles puterea acestora. O completare a magiei este alchimia. De câte ori ai ocazia să te odihneşti, poţi să deschizi cartea cu reţete, să-ţi desfaci micul tău laborator ambulant şi să prelucrezi tot felul de licori. Cam cum funcţionează? Foarte simplu: iei elementele necesare, le amesteci şi experienţa ta în alchimie va decide dacă ai reuşit sau nu. Jazhara este cea mai dibace în această meserie şi, în consecinţă, este şi dotată corespunzător: cartea de reţete, ingredientele necesare, etc. Pe parcursul jocului vei fi nevoit să produci nişte lichior ce necesită o prelucrare mai complexă şi ingrediente mai speciale (ex. Nighthawk Poison sau Quegan Fire Oil). O altă ocupaţie necesară este spartul lacătelor şi încuietorilor. Spre diferenţă de Betrayal unde pur şi simplu dădeai un clic pe lacăt şi experienţa în „lock picking" decide dacă se va deschide sau nu, în *Return to Krondor* va trebui să deschizi tu lacătele. Când vei clicăi pe un lacăt se va









deschide o nouă fereastră care-ți va aduce în prim plan lacătul. Va trebui să scotocești prin arsenalul tău de șperacle, cârlige, cheițe și alte ustensile atât de necesare în astfel de situații, și să încerci. Câteodată merge și metoda mai puțin ortodoxă cu fierăstrăul. „Lock picking"-ul determină oricum cât de bine folosești instrumentele. Încuietorile sunt din ce în ce mai complexe și va trebui să folosești mai multe unelte în ordinea corectă. De fiecare dată când un instrument a fost folosit corect se va întâmpla câte ceva, atenție mare, care îți va da câteva indicii asupra pasului următor.



Is it a safe return?

Una din opțiunile pe care le-am văzut dar nu le-am putut folosi a fost jurnalul. S-ar putea ca, asemeni celorlaltor RPG-uri, să noteze automat informațiile importante sau să-ți permită să scrii tu ceea ce te interesează privitor la un anumit quest sau sarcini pe care le ai de îndeplinit. Păcat că în demo-ul pe care am pus mâna, jurnalul nu era activ. Și fiindcă toate episoadele pe care le-am jucat au avut loc în Krondor, nu am prea văzut restul teritoriului din Midkemia, pe care voi îl veți vedea în versiunea finală. Și, ca un ultim lucru, am observat că lipsește automap-ul, dar din fericire se pare că acest lucru va fi remediat. Atâta timp cât m-am plimbat pe străduțele din Krondor nu prea m-a deranjat, dar când te plimbi prin canalizare, o hartă este mai mult decât bine-venită. Din câte am mai citit, prin joc mai există multe alte locuri prin care a avea o hartă la îndemână este un lucru extrem de folositor, mai ales prin vechile temple sau păduri pe care trebuie să le traversezi.



Sunt foarte curios cum va fi primit acest joc de către fanii RPG. Ce a făcut din Betrayal un joc deosebit, și anume scoaterea în evidență a intrigii, se păstrează și în *Return to Krondor*. E adevărat că acesta din urmă este mai liniar, dar până la urmă se dovedește a fi destul de bun. Prima impresie când joci *Return to Krondor* este aceea că te afli într-un roman interactiv, nicidecum într-un joc RPG, ceea ce de fapt și-au dorit și producătorii. Să sperăm că au reușit și fanii RPG vor fi tentați să se întoarcă în Krondor

Claude

LEVEL DATA

Producător: PyroTechnix
Distribuitor: Sierra Studios
Hardware: Pentium 200, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data lansării: primul trimestru '99

Age of Empires 2: Age of Kings

„Cea mai mare plăcere a unui luptător este să-şi zdrobească adversarul sub copitele roibului său, să-i fure avuţiile, să-i vadă rudele înlăcrimate, să-i călărească armăsarii şi să-i fure nevesta şi fiicele..."

– Genghis Han –

Ensemble Studios a bulversat piaţa mondială de jocuri în 1997 cu hitul său Age of Empires. Pentru fanii RTS a fost cel mai bine realizat şi cel mai complex joc de la lansarea lui Warcraft II. Age of Empires a câştigat o mulţime de premii, inclusiv cel de Multiplayer Game of the Year, şi este pe punctul de a depăşi bariera de 1.000.000 de copii vândute. Nu-i rău de loc pentru **Ensemble**, luând în considerare că este primul lor joc. Cu Bruce Shelly în spatele său, jocul nici nu ar fi putut fi altceva decât un big hit. Shelly este game designer din 1980, şi a lucrat la alte hituri ca Civlization sau Railroad Tycoon. Începând cu 1995, a fost co-optat pentru proiectul Age of Empires, împreună cu Rick Goodman. Pe parcursul celor doi ani de muncă, **Microsoft** şi **Ensemble** au transpirat, au şlefuit un produs care încă mai captează atenţia multor gameri încrâncenaţi, aplecaţi asupra unei noi hărţi gata să-şi dezvăluie latura violentă. Dar *Age Of Empires 2* arată chiar mai bine. Echipa care lucrează a rămas aceeaşi, îmbogăţită cu câţiva programatori şi designeri, iar jocul este mult mai ambiţios decât tăticul său. Câteva din elementle noi sunt economie mai accentuată, campanii istorice, diferenţă mai mare între culturi, AI mai bun, noi condiţii pentru victorii şi artwork-uri noi. Pe scurt, nu este genul clasic de continuare, dar va păstra atractivitatea şi accesibilitatea primului joc. Hai să ne uităm împreună la el.



Am venit, am văzut, am cucerit

Încă odată trebuie să iei în mână destinele unei naţiuni, doar



că de data aceasta vei juca în cu totul alte epoci, Dark Age, Feudal Age, Castle Age şi Imperial Age. Şi nu orice naţiune, ci Englezii, Bizantinii, Japonezii, Celţii, Chinezii, Francezii, Goţii, Mongolii, Perşii, Sarazinii, Germanii, Turcii şi Vikingii. Fiecare civilizaţie are caracteristicile sale proprii, ca şi în primul joc, dar **Ensemble** a încercat să facă aceste diferenţe mult mai vizibile (dacă spaţiul de pe hard îţi permite, vor diferi până şi replicile). Trupe inedite vor da o nouă personalitate jocului. De exemplu, un samurai va avea şi arc şi sabie. Va trage de la distanţă, după care va încăleca şi se va apropia ameninţător cu sabia scoasă de omuleţul tău. Ce vei face într-o astfel de situaţie? O altă schimbare majoră priveşte direct civilizaţiile, şi anume unele dintre ele sunt nomade: Mongolii, Celţii, Vikingii. Aceste civilizaţii îşi pot muta Town Center-ul oricând şi oriunde, şi chiar dacă nu pot construi un Wonder, cu siguranţă pot distruge unul. Trăiesc în corturi pe care le pot strânge în căruţe şi pot pleca pentru a se stabili altundeva. Dacă nu se prea dau în vânt după recoltat, minerit şi alte astfel de îndeletniciri, în schimb sunt excelenţi prădători. Vor intra în oraş şi nu vor pleca decât morţi sau cu ceea ce au nevoie, resurse, aur, sclavi etc. Orice civilizaţie ai ales trebuie să îndeplineşti anumite condiţii pentru a câştiga, condiţii ce s-au schimbat simţitor faţă de prima variantă. Acestea pot fi cucerirea adversarilor, acumulare de bogăţii, obţinerea celui mai mare scor, protejarea unui rege sau a unui Wonder.



cu lupii, care se adună în haite și atacă la momentul oportun. Țăranii au fost binecuvântați cu o nouă capacitate, „pathfinding", adică nu se mai blochează și își găsesc întotdeauna drumul. Adunarea resurselor și producția sunt mult mai complicate. Pe lângă lemn, mâncare, piatră și aur mai trebuie să comercializezi bunuri și minereuri. Țăranii desemnați drept negutători se urcă frumos în căruță și vor pleca împreună cu una bucată bunuri care pot fi oricare din resursele tale. Aurul este acum moneda națională și nu se mai găsește la orice răscruce, va trebui să-l obții prin alte mijloace. Pentru a ne da totuși o mână de ajutor în acest ocean, Ensemble a introdus trei minimap-uri, resource, trade, combat. Un mod foarte ieftin și ușor de a obține resurse este distrugerea clădirilor inamice. Ruinele acestora sunt importante depozite de material de construcții. Un lucru interesant sunt resursele regenerabile. Pădurea, dacă nu este tăiată complet, va continua să crească și să se întindă. Spre diferență de Age of Empires, AOE2 se poate juca și ca un simulator economic, pentru aceia dintre noi care urăsc vărsarea inutilă de sânge. Dar și afacerile sunt dure, iar pădurile nu ascund numai haite de lupi ci și de tâlhari care vor da năvală pe căruțele tale pline cu aur. Aceștia au și ei un preț, pentru care sunt

Economia…

Town Center-ul a rămas punctul de pornire al jocului. Dar acum poți produce luptători direct de aici pentru a putea respinge orice atac timpuriu. Țăranii au renunțat la șovinism și acum femeile lucrează cot la cot cu bărbații, într-un raport echitabil 50-50. Va trebui să construiești case pentru a-ți adăposti forța de muncă, dar Ensemble nu-ți permite decât în jur de 50 de oameni la un town center, așa că va trebui să construiești mai multe. Țăranii plecați în explorare vor întâlni noi resurse, dar și noi pericole. Leii și crocodilii au fost înlocuiți







foarte uşor de convins să atace căruţele celorlaţi jucători. Marketplace este centrul comerţului, aici vei găsi orice bun la un preţ stabilit de piaţă, cerinţe, şi tot marketplace-ul este cea mai mare mină de aur. Între două marketplace-uri sau două docuri pot fi stabilite trade routes pe care vasele şi căruţele vor circula.

... şi războiul

Cum s-a schimbat lupta în AOE2? Păi, în primul rând, odată ce am schimbat era, vom avea cu totul altfel de trupe. Infanteria va cuprinde swordsman, spearman, pikeman, two-handed swordsman, cavaleria: lance cavalry, knights, paladins, arcaşii: archers, crossbowmen, iar trupele de asediu: ballista, trebuchet, bombard cannon, battering ram. Şi, bineînţeles, alte trupe speciale pentru fiecare civilizaţie în parte. Pe lângă aceasta, comportamentul trupelor poate fi reglat: pasiv, defensiv sau agresiv. La pasiv trupele nu vor ataca decât dacă inamicul a intrat în raza lor, defensiv înseamnă că trupele vor ataca, dar după ce primejdia a fost îndepărtată se vor întoarce la poziţia iniţială. Pe agresiv soldaţii tăi vor urmări inamicul până îl vor pierde, distruge sau până când ei înşişi vor muri încercând. Şi capitolul ordine a fost îmbunătăţit cu follow, scout şi patrol. Cu follow, trupa ta va urmări inamicul încercând pe cât posibil să nu fie văzut, iar cu scout va eplora regiunile semnalând orice mişcare inamică. Luptele sunt mult mai interesante în AOE2, mai ales că s-a renunţat la atacul haotic din prima versiune, trupele putând fi aranjate acum în diverse formaţii: coloană, careu etc. Pentru un plus de realism, atacurile pe flancuri vor face cu 25% mai multe stricăciuni, iar cele din spate cu 50%. Aoleu, că mi se termină spaţiul şi încă nu v-am spus nimic de asedii. Fortificaţiile, trupele din spatele acestora, maşinăriile de asediu vor introduce noi provocări fanilor AOE2.





În aşteptarea bătăliei

Am încercat să acopăr cele mai importante aspecte ale jocului, dar mi-e teamă că n-am prea avut spaţiu ca să vă spun tot ce vroiam. După cum vedeţi, *Age of Empires 2* este mult deasupra stadiului de continuare, şi pun pariu că vor mai fi o mulţime de alte surprize. Nu trebuie uitat că jocul este departe de a fi terminat, multe din cele prezentate s-ar putea nici să nu mai fie în versiunea finală, sau alte elemente pot apărea. Între timp păstraţi-vă aurul, studiaţi manevrele de război, şi fiţi pregătiţi pentru ziua fatidică în care sabia ta va coborî pentru a doborî infidelii – Pentru ţară şi popor!

Claude





LEVEL DATA

Producător: Ensemble Studios
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: primăvara '99

Gangsters

Dacă ți-ai dorit dintotdeauna să fii un şobolan murdar, ei bine acum visul tău va deveni realitate (?!?) datorită noului joc de strategie al celor de la Hothouse Creations.



Joci rolul unui mic pungaş care are un mic birou în micul oraş Chicago al anilor 1920. Gaşca pe care o controlezi tu va trebui să pună stăpânire pe acest oraş. Pentru a reuşi în a îndeplini acest plan, va trebui să asimilezi sau să elimini pe acei rivali care-ți vor sta în cale, va trebui să corupi pe cât posibil sistemul de justiție şi, de ce nu, să devii chiar primar.

Acesta este un tip de joc nou şi mă şi mir că nu a mai avut nimeni ideea unei astfel de creații până acum, deoarece ideea sună excelent. Jocul se desfăşoară într-o perioadă de timp decadent-romantică şi comprimă un joc de strategie foarte reuşit. Jocul are posibilități multiplayer excelente şi o serie de scenarii la fel de reuşite pentru single-player. Gangster pare să fie un joc ce va face destulă vâlvă în lumea gamerilor.

Aşadar...

Rămâne de văzut cum se vor desfăşura lucrurile pe care le promit cei ce lucrează la acest joc. Să vedem dacă computerul va reprezenta un adevărat oponent capabil de nişte strategii foarte bune şi, nu în ultimul rând, de o viclenie mai rar întâlnită care ar fi necesară unui astfel de joc. Oricum ar ieşi, sunt convins că gamerii îi vor acorda atenția necesară – cel puțin la început – aşa cum au făcut-o cu SimCity, Civilisation şi mai ales cu întreaga serie X-Com.

Pe de altă parte, jucătorii de astfel de strategii vor fi uimiți – dacă nu speriați – de multitudinea de opțiuni valabile în joc. Setări peste setări chiar de la începutul jocului. Nu trebuie să vă impacientați căci vă stă la dispoziție un tutorial excelent care are menirea de a vă dezvălui importanța fiecărui buton din joc. Tot el vă va arăta diferențele dintre a ciurui şi a bombarda, dintre a intimida şi a subjuga, dintre a lua cu asalt şi a crea o ambuscadă pe scară largă. Poți aplica toate aceste cunoştințe doar după ce ți-ai stabilit şi consolidat pozițiile. După ce ai stabilit toate aceste amănunte nu mai trebuie decât să combini alter ego-ul tău criminal cu o naționalitate anume – adică să-ți alegi o naționalitate, apoi sexul şi porecla. Apoi mai trebuie să stabiliți ceva şi anume cam cât de mare – ca să spun aşa – trebuie să fie un nivel şi câți concurenți vrei să fie prezenți (cu cât mai mulți cu atât mai greu şi mai distractiv... cred). Apoi alegeți detaliile tehnice cum ar fi rezoluția şi toate celelalte. Oraşul în care joci este unic... adică nu o să poți vorbi cu colegu' la şcoală despre o anume strategie în fața unei clădiri pentru că, după cum începusem să afirm, nivelele sunt create la întâmplare fiind mereu diferite unul de altul. Deşi pare puțin cam plictisitor şi poate complicat, toate aceste setări nu fac altceva decât să ajute la o mai mare diversitate, ceea ce la rându-i contribuie la complexitatea jocului.



Managing the business

Când vine vorba de anumite tactici şi strategii lucrurile se „diversifică" şi mai mult. Acum puteți să vă speriați... aşa puțin. Ceea ce ne ajută este help-ul pentru fiecare buton – este vorba de un fel de floating help adică mişcați mouse-ul pe un buton anume şi după o secundă va apărea o mică explicație ce vă indică funcția butonului respectiv. Aşa... deci când ajungeți în această fază a jocului trebuie să fiți foarte atenți deoarece aici se joacă cărțile mari, aici se stabilesc strategiile, grupele etc. Slavă cerului, o să avem destul timp pentru a face toate aranjamentele necesare. Aşadar nu vă grăbiți, aveți tot timpul la dispoziție pentru a decide ce trebuie făcut în săptămâna ce tocmai începe. În acest stadiu puteți să vă decorați oamenii şi să-i avansați în grad până la statutul de locotenent, transformându-i astfel în căpetenii de echipă. Aceste avansări ar trebui să fie făcute pe fundalul unor acțiuni reuşite... dacă însă un locotenent este pur şi simplu incapabil de a se descurca pe teren, va trebui să-i mai tai din trese şi la o adică să-l concediezi. După cum observați, aveți dreptul de a face ce vreți cu angajații voştri. Dacă cumva un angajat vă calcă pe nervi prea tare, puteți să-l şi ucideți... la urma urmelor sunteți mai-marele şef, nu?

Acum să trecem puțin la gangsteri. Fiercare personaj este unic şi are o personalitate bine definită. Fiecare arată diferit de ceilalți şi fiecare este specialist într-un anume domeniu. Unii sunt nişte tacticieni foarte buni, iar alții pot fi nişte oameni de afaceri străluciți. Alții sunt foarte buni în mânuirea explozibililor, iar alții se pricep mai bine la arme; unii se strecoară excelent pe lângă inamic, iar alții sunt foarte buni ca şoferi ai unei maşini de

scăpare de la locul incidentului.

O altă problemă a jocului o reprezintă banii. Va trebui să-ţi plăteşti oamenii cu o sumă potrivită fiecăruia, după merit. Poţi să acorzi măriri de salariu sau prime, poţi să plăteşti oamenii după cum te taie capul, dar dacă nu îi plăteşti după merite unii te vor părăsi (de obicei cei buni care nu se lasă uşor fraieriţi). După ce ai ales oamenii cu care lucrezi, nu mai rămâne decât să îi grupezi sub comanda unui anume locotenent şi să-i dotezi cu tot ce le trebuie, poate chiar şi un vehicul.

Acum că oamenii tăi sunt gata de lucru va trebui să le dai ordinele pentru săptămâna ce vine. La început va trebui să te bagi în afacerile din vecinătate, va trebui să-ţi cauţi oameni noi şi legături noi pentru viitor prin barurile sau sălile de biliard din cartier şi, de ce nu, să te duci puţin în recunoaştere pentru a te familiariza cu locurile şi pentru a afla câte ceva despre concurenţă. Pe moment ce-ţi extinzi influenţa malefică în lungul şi în latul oraşului, vei putea să mituieşti persoane importante cum ar fi oamenii ce lucrează la ziare şi oamenii de la judecătorie. Dacă nu le plac acţiunile tale filantropice poţi să-i zgâlţâi puţin pentru a obţine ceea ce vrei. Omorâtul gangsterilor echipelor adverse sau a unor funcţionari rămâne permanent o alternativă, dar astfel de acţiuni s-ar putea să-i deranjeze pe cei de la poliţie şi FBI care s-ar putea să te deranjeze pe tine în cele din urmă. Dacă vrei, poţi să-ţi angajezi contabili şi avocaţi interesaţi să lucreze pentru tine, iar aceştia din urmă pot să-ţi aducă o grămadă de bani doar prin faptul că te scapă de unele impozite şi în anumite cazuri te pot prezenta ca fiind un mare domn şi nu un ticălos. Dacă vă trebuie din ce în ce mai mulţi bani puteţi să-i luaţi de la cei care au o mică afacere – îi convingi cumva să-ţi plătească o taxă de protectorat... hmmm, ce glumă bună. Dacă doreşti, poţi să le cumperi toată coşmelia şi afacerea şi poţi să continui tu treaba pentru a obţine bani. Oraşul numit sugestiv New Temperance reprezintă casa a zeci de mici şi mari afaceri, de la florari la bancheri şi supermagazine.





Legal sau... ilegal de legal

Fiecare ordin pe care îl dai îi ia unui căpitan un anume timp pentru a-l îndeplini, reprezentat printr-o fracţie sub formă de schemă. De îndată ce ai dat toate ordinele posibile la toate echipele, săptămâna poate începe liniştit. Aici jocul ia o întorsătură ciudată: totul devine real-time. Această parte a jocului este special făcută pentru spectacol şi destindere – adică voi trebuie să staţi şi să vă distraţi la cele ce se petrec pe ecran. Pe ecran apare un oraş privit dintr-un unghi izometric, un oraş pe străzile căruia întâlneşti tot felul de oameni şi maşini circulând în sus şi în jos, iar sunetele sunt şi ele pe măsură – claxoane, voci etc. Toate aceste elemente participă la atmosfera oraşului. Pentru a ţine sub observaţie un anume individ sau un anume loc din oraş, poţi divide ecranul în mai multe ferestre (cât de mari vrei tu să fie). Această opţiune este foarte folositoare şi pentru că jocul rulează într-o rezoluţie destul de mare.

Din această perspectivă urmăreşti ceea ce gangsterii au de făcut şi te asiguri că-ţi urmează ordinele. Dacă nu te prea interesează această porţiune, poţi face ca timpul să treacă mai repede sau să sari practic la următoarea săptămână. Acţiunea real-time face ca Gangsters să fie mai colorat şi mai dinamic, plin de acţiune. Cu toate acestea, rolul redus pe care îl are real-time-ul în joc nu-l face să fie catalogat ca un real-time ci ca un joc turned-based.

Pe moment ce devii mai important, va trebui să controlezi poliţia şi presa care sunt cu ochii pe tine. Pentru aceasta va trebui să donezi bani pentru biserici şi orfelinate pentru a părea cât mai darnic şi pentru a-ţi îmbunătăţi imaginea publică. În acest stadiu, nişte crime bine plănuite ar fi perfecte pentru a îndepărta orice fel de problemă care s-ar ivi. O mică „discuţie" cu presa nu va face decât ca toţi cronicarii să se transforme în nişte mieluşei care vor convinge populaţia că tu eşti cel mai tare şi mai mare din tot oraşul.



End

În concluzie, *Gangsters* te va face să înţelegi adevăratul înţeles al expresiei „crimă organizată". Jocul nu este tocmai uşor, fiind multe aspecte de care trebuie să ai grijă dar, cu toate acestea, *Gangsters* este un joc cu un potenţial foarte mare, mai ales datorită design-ului excelent. Dacă **Hothouse Creations** reuşeşte să facă cât mai atractiv aspectul de strategie al jocului şi dacă ceea ce promit în legătură cu un AI foarte dezvoltat, este adevărat, atunci devoratorii de strategii vor fi mai mult decât fericiţi cu rezultatul.

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Hothouse Creations
Distribuitor: EIDOS
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariţiei: decembrie '98


LEVEL





Cale

LEVEL

Ianuarie

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Februarie

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Martie

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Aprilie

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Mai

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Iunie

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Iulie

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



August

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Septembrie

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Octombrie

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Noiembrie

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Decembrie

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Review



LEVEL



După Quake, Hexen, Doom şi alte asemenea jocuri aparţinând genului shooter, probabil v-aţi gândit că este timpul pentru o schimbare. Iată că MicroProse a făcut primul pas.

Vă place să vă înroşiţi monitorul cu sânge? Atunci am o veste tare pentru voi! **MicroProse** s-a gândit că poate să facă o treabă mai bună decât cei de la Interplay, aşa că a realizat o versiune mai reuşită a jocului Star Trek: The Next Generation, o versiune foarte reuşită, pe care sunt sigur că o veţi aprecia atât datorită graficii impecabile cât şi datorită acţiunii jocului. Şi, că tot vorbim de acţiune, haideţi să vă spun vreo două vorbe despre aceasta. Jocul începe cu un atentat la viaţa şi „sănătatea" conducătorului imperiului Klingonian, pe numele lui Goworn. Aşa că tu, ca nou membru al gărzii personale a lui Goworn, aşa numita Honor Guard, trebuie să descoperi ce minţi criminale se află în spatele acestei încercări de asasinat „and kill them". Jocul te poartă în 19 misiuni dispuse pe 26 de nivele şi împărţite în 7 lumi. Acestea includ lupte şi misiuni în: Klingon Bird of Prey, Rure Penthe'Prison, Tong Vey Klingon City şi multe altele.

Pe parcursul jocului vei găsi şi alte tipuri de arme care mai de care mai tari care te vor ajuta foarte mult în lupta ta de deconspirare a asasinilor. Există trei variante de armour care te vor proteja, reducând damage-ul pe care îl încasezi şi te vor ajuta să supravieţuieşti în medii ostile. Combat Goggles îţi oferă protecţie împotriva grenadelor şi te ajută să vezi în întuneric. O centură antigravitaţională te va ajuta să zbori pentru un scurt timp, iar nişte Magnetic boots îţi vor ţine picioarele pe pământ în acele zone de zero-G unde este foarte important să fii cu „picioarele pe pământ". *Klingon Honor Guard* este un adevărat shooter în 3D în care veţi găsi multă violenţă, sânge, cadavre, bucăţi de cadavre şi multă acţiune, aşa cum le place iubitorilor de senzaţii tari. **MicroProse** speră că acest joc se va diferenţia de celelalte shootere prin personalitatea, acţiunea şi prin mediul futurist tip Star Trek în care ce petrece acţiunea.

KHG, o aventură ce nu trebuie ratată!



Cei de la **MicroProse** au muncit mult pentru ca acest joc să fie cât mai reuşit, astfel că mai multe voci din joc aparţin unor staruri TV care au jucat sau joacă în Star Trek: Tony Todd-Capt. Kurn, Robert O'Reilly-Goworn, Barbara March-Lursa şi Gwynyth Walsh-B'Etor. Lumea jocului este populată de peste 20 de popoare şi creaturi, incluzând Andorans, Lethians, Nausicans, Battle Droids şi bineînţeles Klingonienii din diferite case. Din nici un shooter adevărat nu poate lipsi un arsenal de arme, iar *Klingon Honor Guard* nu duce lipsă de aşa ceva. Patru dintre tipurile de arme le-am întâlnit şi în Star Trek: The Next Generation, iar alte şase tipuri de gun-uri au fost create special pentru acest joc. La început primeşti o armă numită D'k Thag, un fel de pumnal cu care trebuie să tai tot ce întâlneşti în cale sau poţi să-l arunci înspre duşmani, iar dacă ratezi, acesta se va înfige în pereţi sau podele.

Şi nu uita că...

S-ar putea ca acţiunea jocului să te fure pe parcurs şi să uiţi care este misiunea ta: Bă' fraţilor, trebuie să găsiţi „cremenalii" şi să-i ucideţi! Nivelele jocului se potrivesc perfect în acţiunea jocului şi includ lupte plasate în diferite medii care mai de care mai grele. Bineînţeles, din nici un shooter 3D adevărat nu poate lipsi opţiunea de multiplayer care face jocul mult mai interesant. De-a lungul jocului vă veţi întâlni cu diferite personaje din Star Trek care vă vor ajuta sau împiedica să vă realizaţi misiunile. Va trebui să adunaţi informaţii şi dovezi, cercetând cu atenţie împrejurimile, ceea ce



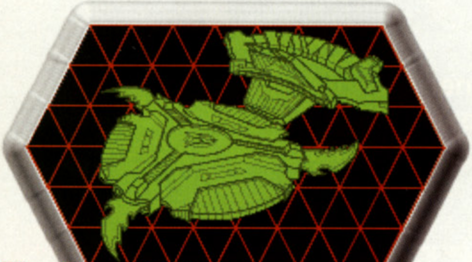
Bach Hich Assault Disruptor

Prima utilizare: rază de energie;
A doua utilizare: dezintegrare;
Pentru o putere de distrugere mare şi precizie în lichidarea duşmanilor, ai nevoie de o astfel de armă, care sunt sigur vă va potoli setea de sânge şi distrugere. Această armă este atât de puternică încât pur şi simplu va dezintegra orice ţintă vie ochiţi. Cea de-a doua utilizare consumă o cantitate mult mai mare decât prima, de aceea este bine să ochiţi de două ori şi să trageţi o dată.



Bat'leth

Prima utilizare: înjunghiere;
A doua utilizare: aruncare;
O armă care am mai întâlnit-o şi în Star Trek, cu care nu poţi face prea mare lucru dar care e bună în lipsă de altceva. Foarte eficientă în lupta de aproape poate deveni o armă mortală în mâna unui bun mânuitor şi are o bună precizie atunci când este aruncată.



The Ding-Pach

Prima utilizare: disc de foc;
A doua utilizare: disc explozibil;
Este o armă unică tip bumerang, ceva mai greu de mânuit, ce trage cu discuri ascuţite brici, care se învârt în aer şi lovesc tot ce întâlnesc în cale, după care se întoarce la tine, ca un copil cuminte. Există însă şi posibilitatea de a exploda discul în timp ce zboară, ceea ce poate fi devastator pentru inamicii tăi.



D'k Thag

Prima utilizare: înjunghiere;
A doua utilizare: aruncare;
Arma pe care o primeşti la început. Este un fel de pumnal cu care trebuie să tai tot ce întâlneşti în cale sau poţi să-l arunci înspre duşmani, iar dacă ratezi, acesta se va înfige în pereţi sau podele.



Grenade Launcher

Prima utilizare: grenadă cu trilithium;
A doua utilizare: grenadă explozivă;
Este prima armă din seria „big guns" şi aşa cum spune şi numele este vorba de un aruncător de grenade, care poate trage cu Trilithium Grenades sau Flash Grenades. Ambele sunt la fel de distrugătoare însă cea de-a doua este mult mai distractivă. Astfel o dată ce ai tras este lansată o grenadă care va produce un mare damage în rândul inamicilor tăi.



Particle Dispersal Cannon

Prima utilizare: explozie de energie;
A doua utilizare: vârtej;
Această super-armă este impresionant de puternică şi are ca prim mod de tragere puternicul Energy Blast care practic distruge orice loveşte. O mică grenadă este proiectată în afară, loveşte pământul şi după un timp începe să se ridice încet în aer şi să se învârtă, după care explodează făcând puţină curăţenie.



The Sith-har Blaster

Prima utilizare: rază laser;
Adoua utilizare: descărcarea întregii energii într-o singură undă devastatoare;
Este probabil cea mai cunoscută şi cea mai avantajoasă armă a acestui joc. Un prim mod de a trage cu această armă este acela în care se trage câte o rază de plasmă destul de puternică, iar cel de-al doilea mod este acela în care întregul rezervor de plasmă este descărcat cauzând distrugeri majore.



Trilithium Rocket Launcher

Prima utilizare: rachetă cu trilithium;
A doua utilizare: rachetă Hunter-Killer;
O armă foarte puternică şi ceva mai precisă decât precedenta. Ca o particularitate a acestei arme, în cea de-a doua utilizare se lansează o rachetă Hunter-Killer care este dotată cu un sistem de ghidare şi ţintire, şi care va căuta singură duşmanii pentru a îi distruge.















înseamnă că posesia unei inteligențe strălucite poate fi de un real folos. Dar nici partea de „killing, destroying, burning, crushing, murdering" nu a fost neglijată. Gamerul se va bucura de spectacolul sângeros al distrugerii soldaților inamici. Este cu adevărat bestial jocul acesta, multe reviste de specialitate de prin Occident apreciindu-l ca fiind unul dintre cele mai bune shootere de până acum. În comparație cu Star Trek, grafica este vizibil îmbunătățită, gama de culori fiind mult mai largă, iar personajele și obiectele din joc având o renderizare net superioară. Totuși, dacă nu aveți o placă 3D, nu vă grăbiți să vă dați cu părerea în privința graficii, de la imaginea oferită de o placă grafică normală până la cea oferită de o placă 3Dfx fiind o diferență ca între cer și pământ. Iată că am ajuns și la partea cu „gălăgia". Redarea sonoră nu a înșelat așteptările, sunetele fiind destul de realiste, așa că jocul nu prea va atrage critici la acest capitol. Bineînțeles că există și muzică! În orice caz, este un joc care NU TREBUIE să lipsească din biblioteca unui gamer care se respectă. Jocul a apărut, așa că faceți ceva, nu mai stați pe gânduri, nu știți ce pierdeți...

Wild Snake









LEVEL DATA

Producător: MicroProse
Distribuitor: MicroProse
Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 93

NCAA FOOTBALL 99

ncaa football '99

Salut bărbaţilor! Cum staţi cu muşchii? Bine sper. De ce? Pentru că în jocul pe care am să îl prezint în continuare o să aveţi nevoie din plin de ei.



Aşadar iubitori de fotbal american a sosit şi vremea voastră. Ce să-i faci, asta este. Se pare că acest sport nu este prea iubit la noi în ţară, însă iubitorii rugby-ului vor aprecia acest simulator la adevărata lui valoare. Dar eu sunt convins că marea majoritate a gamerilor vor găsi acest joc destul de atrăgător deoarece ceea ce iese din mâna meseriaşilor de la **EA Sports** nu poate fi decât foarte bine realizat din toate punctele de vedere. Pentru început dragii mei, vă pot spune că *NCAA Football 99* nu este prea diferit de versiunea de anul trecut. Oricum, are acelaşi aer de fotbal american la nivel de colegiu, cu mulţimi zgomotoase, animatoare şi cântece de încurajare. Regulile sunt cam aceleaşi ca la rugby, cu excepţia pasei înainte şi a jocului care este lăsat destul de liber de către arbitru. Normal nu? Doar aţi văzut cât de bine sunt echipaţi jucătorii cu muşchi şi căşti de protecţie. Trebuie doar să-ţi alegi o tactică care să dea roade şi care să-ţi surprindă adversarii. Poţi alege să joci un singur joc, aşa de încălzire, şi să te familiarizezi cu jocul, după care îţi alegi unul dintre cele 40 de „great games". Dar adevăratul fun îl reprezintă modul dynasty, în care îţi alegi echipa şcolii favorite cu care să câştigi un sezon sau chiar mai multe. Primul lucru pe care am vrut să-l verific şi care mi-a plăcut a fost lista cu jucători. Spre surprinderea mea am aflat că nu au fost folosite numele reale ale sportivilor, aşa că realizatorii jocului au fost nevoiţi să creeze altele bazate pe cele reale. În schimb, s-a încercat să se imite, în cel mai mic detaliu, anumite caracteristici şi calităţi ale jucătorilor, de la numărul de pe tricou până la înălţime, greutate, viteză, agilitate şi multe altele. Chiar dacă sunteţi fani ai versiunii de anul trecut şi anume NCAA Football 99, probabil că veţi fi puţin dezamăgiţi anul acesta. Sunt multe lucruri bune de spus în privinţa acestui joc dar (pentru că întotdeauna există un dar), sunt şi ceva lucruri mai puţin bune care pot fi subliniate. Însă dragii mei, dacă chiar aveţi chef să jucaţi un simulator de college football, nu aveţi decât o singură soluţie: *NCAA Football 99*. De ce? Pentru că este singurul.

NCAA Football 99 – singurul, dar nu cel mai bun!!!

Şi acum să vă spun câteva lucruri despre fanii fotbalului american pe PC. Unora dintre ei nu le plac decât simulatoarele pentru profesionişti, cum ar fi simulatoarele de NFL, iar alţii sunt destul de mulţumiţi cu simulatoarele acestui fotbal la nivel de colegiu. Însă sunt sigur că această versiune, prelucrată şi îmbunătăţită, vă va mulţumi. De ce spun asta? Pentru că acum ai posibilitatea să îţi alegi echipa favorită din mai multe centre universitare de pe teritoriul U.S.A şi să-ţi antrenezi echipa, dar mai ales să o modelezi după cum vor muşchii tăi. Pentru că **EA Sports** deţine drepturile în privinţa tuturor regulilor şi modificărilor din jocul cu balon oval, veţi putea vedea cum funcţionează noul sistem Bowl Championship Series (BCS) şi da, există şi Rose Bowl. Înainte de a începe să discutăm despre



Dynasty mode, haideți să vă mai spun câte ceva despre alte aspecte ale jocului. În primul rând, există 112 echipe universitare care se vor întrece pe 123 de stadioane autentice. Înainte de a începe să discutăm despre noua inovație a celor de la **EA Sports**, Dynasty mode, haideți să mai vorbim puțin despre alte aspecte ale acestui joc. În primul rând, sunt 112 de echipe universitare, iar acestea se vor întrece pe 123 de stadioane autentice. Există de asemenea 80 de echipe clasate ca „best of the best", din istoria întrecerilor universitare. Jocul a fost cu mult îmbunătățit în ceea ce privește AI-ul, care este mult mai competitiv.

Pentru a nu scăpa nimic din acțiunea de pe teren, au fost introduse opt camere de luat vederi. Mișto, nu? Sunetul este demențial. Strigăte de încurajare, cântece și multe altele răsună din boxe. Totul a fost preluat de pe marile arene americane. Spre exemplu vocea announcer-ului de pe Rose Bowl, pe numele lui Chuck White, a fost introdusă în joc cu peste 700 de cuvinte în vocabular. Ce, nu e tare să auzi mulțimea care strigă cu ardoare „Go Big Red! ", în timp ce comentatorul te informează cu detalii despre meci? Pariez că da. După părerea mea, cred că un adevărat simulator de fotbal trebuie să aibă un editor de joc. Ca o adăugare, mai cred că este important să aibă o interfață care să-ți permită să modifici controlul în orice moment din timpul jocului și, bineînțeles, există întotdeauna loc și pentru un AI care să-ți dea bătăi de cap. Mai mult ca sigur, veți juca NCAA Football 99, over and over again. Dar nu uitați regula de aur a jocurilor universitare:





important este să participi, nu să câștigi. Dynasty Mode – a trade mark? Da, bineînțeles, și permite utilizatorului să joace pe parcursul mai multor sezoane, timp în care îți poți modifica echipa, prin plecarea sau venirea altor jucători. Acesta a fost puțin mai mult prelucrat față de NCAA 98 și anume: multiplayer; coach mode (aici trebuie să te ridici la așteptările conducerii colegiului altfel poți fi concediat); conducerea echipei mai mulți ani, cca 25 de ani; tactică de joc; liste cu jucători din care îi poți alege pe cei care îi dorești.

În încheiere...

Ca orice alte simulatoare sportive de la **EA Sports**, acesta este un adevărat joc de întrecere. Pentru a-l juca, te folosești din plin de 10 butoane ale tastaturii. Jocul de pase este foarte bine implementat însă mai greu de stăpânit, dar cei cât de cât inițiați într-ale jocurilor de acest gen se vor descurca. Poți arunca mingea din alergare și mai poți controla viteza și tăria paselor tale. Pentru a te încurca și ameți, calculatorul va pasa foarte mult și des, chiar și cu echipe care în realitate nu sunt recunoscute pentru un astfel de stil de joc. Se pare că și defensiva adversă este foarte rapidă în eliminarea eventualilor primitori ai mingii în terenul lor. Ceea ce lipsea în versiunea anterioară și se regăsește în *NCAA Football 99* este acceleratorul 3D. Grafica în 3D este în mod sigur o îmbunătățire majoră. Acest lucru poate fi observat și la modul cum au fost realizați atât jucătorii cât și arenele sportive pe care se desfășoară meciurile. Cum simulatoarele sportive din ultima vreme cam seamănă unul cu celălalt, **EA Sports** s-a gândit să creeze ceva unic, și în mare parte a reușit prin *NCAA Football 99*. A reușit atât în privința graficii, sunetului și AI-ului cât și în privința simulării în sine.

Așadar, dragi gameri, cam atât despre *NCAA 99*. Sper că am reușit să vă spun în mare câte ceva despre această nouă realizare a celor de la **EA Sports**. Însă pentru a vă forma o părere bine întemeietă asupra acestui joc, este neapărat nevoie să-l jucați. Deci, let's do it!!!

Wild Snake

LEVEL DATA

Producător: EA Sports
Distribuitor: EA Sports
Ofertant: Best Computers
Tel: 01/3102832
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 89

IAF

ISRAELI AIR FORCE

Simulator de zbor…3D…acțiune în albastrul de oțel al cerului cu cea mai mare viteză şi la cel mai înalt grad. Un flight-sim ce nu trebuie să lipsească gamerilor adevărați.

Chiar dacă piața jocurilor a fost asaltată de foarte multe simulatoare de zbor care mai de care mai sofisticate şi mai complexe, acest lucru nu înseamnă că *Israeli Air Force* nu este un flight-simulator care nu merită jucat, ci dimpotrivă. Chestia asta cu saturarea pieței este ceva normal deoarece în general oamenii sunt atraşi de aceste „jucării" ce zboară cu viteze supersonice, dar mai ales sunt atraşi de aventură şi pericol. Aşadar celor care nu au posibilitatea sau nu au curajul să zboare cu un astfel de vulturaş, nu le-a mai rămas decât o singură variantă: simulatorul de zbor pe calculator.

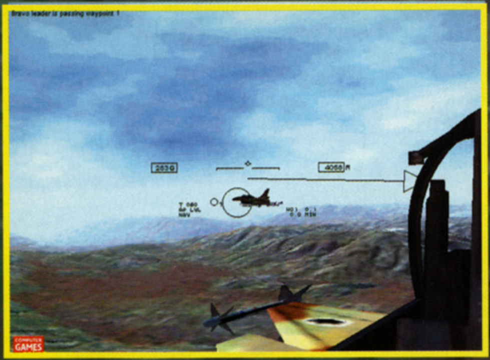
Încă de la lansarea pe piață a lui F15, Jane's Combat Simulation s-a dovedit a fi un redutabil creator de simulatoare de zbor. Faptul că acest joc a fost apreciat de gamerii fani ai acestui gen de joc, i-au determinat să-şi continue treaba lansând în toamna acestui an un nou flight-sim, pe numele lui *Israeli Air Force*. De ce forțele aeriene din Israel? Deoarece cei de la Jane's s-au gândit că e timpul unei schimbări (foarte multe simulatoare cu U.S. Air Force) şi datorită faptului că armata israeliană a fost foarte mult mediatizată pe parcursul ultimilor ani. Zis şi făcut. Astfel, cei de la Jane's Combat Simulation au semnat un contract cu Pixel Multimedia din Israel pentru a avea dreptul de a simula 7 din aparatele de zbor ale armatei israeliene.



Amănunte şi detalii

Aşadar, iată că „v-am dus cu vorba" până la momentul unde vroiam de fapt să ajung, *Israeli Air Force*. Dintre cele şapte avioane de care vă spuneam mai înainte, fac parte: F-4, F-4 2000 (o versiune îmbunătățită a lui Phantom),

F-15 A&C, F-16, Lavi, Kfir şi Mirage III. *IAF* conține 42 de misiuni preluate din campaniile armatei israelite, ceea ce accentuează caracterul de real-time al jocului. Scopul fiecărei misiuni este desigur acela de a distruge cât mai mult. Grafica jocului este extraordinară şi bineînțeles 3D. Problema este că îți trebuie un sistem mai performant, altfel imaginea este lentă. Jocul este destul de bine realizat. Meniul principal vă oferă mai multe selecții printre care: Training (11 misiuni cuprinzând decolări, aterizări şi diferite manevre), Campaign (câteva campanii militare dintre care unele inspirate din istoria recentă a armatei israeliene sau altele care au loc în viitor), Scramble (câteva lupte scurte), Multiplayer, Mission Creator (în caz că nu sunteți mulțumiți de misiunile date de calculator), Jane's Reference Guide, Pilot Records şi Preferences. Dacă credeți că ați băgat destul de



multe la cap din „manualul pilotului de supersonice" și misiunile de antrenament, puteți să vă angajați într-o campanie în cele mai fierbinți zone de pe glob din ultimii ani. Gamerii vor observa cu siguranță îmbunătățirile aduse controlului dar și dotării avioanelor în comparație cu celelalte simulatoare de zbor. De exemplu, modelele Alpha și Charlie ale lui F-15 pot lansa așa-zisele bombe mute. *IFA* este primul simulator de zbor în care ai posibilitatea să pilotezi un avion de vânătoare Lavi. Acest avion poate fi comparat cu puternicul avion american F-16, după care a fost și făcut. Structura programului acestui joc se aseamănă foarte mult cu a simulatoarelor de zbor ale U.S.Navy Fighters diferă însă acțiunea chiar dacă tot într-un cockpit de supersonic stai și te antrenezi pentru a pleca în misiuni. Acest joc aduce ca o noutate un nou sistem de joc și o grafică îmbunătățită care include mai ales detaliile terestre. Campaniile militare de care vă spuneam mai sus sunt foarte variate, având loc atât în trecut cât și în prezent. Există trei campanii istorice simulate, printre care Războiul de șase zile (Israel împotriva Egiptului, Iordaniei și Siriei), Războiul Yom Kippur (niște conflicte armate ale Israelului cu vecinii săi prin 1973), și Lebanon War. Jocul are și opțiunea de multiplayer și chiar patru modalități de joc în această opțiune care suportă 6 gameri. Dintre acestea pot enumera Custom multiplayer mission, All Out War și altele. Aproape toate aspectele graficii și designului au fost mult îmbunătățite după bunul plac al fanilor.

În concluzie...

Ferice de voi cei care aveți joystick! Este absolut extraordinar când pui mâna pe o manetă din asta. E mult mai ușor de manevrat decât cu tastele. Mai ales când trebuie să aterizezi sau să decolezi. Din trei încercări am reușit și eu o dată. La început, până m-am obișnuit, că după aceea a mers mai bine. Cam acesta ar fi *Israeli Air Force*: unul dintre cele mai bune flight sim-uri pe care le-am jucat până acum. În *IFA*, accentul a căzut pe realizarea unor simulări cât mai reale. Tot universul virtual funcționează în virtutea legilor fizicii iar sunetele se propagă prin boxe de poți să juri că te afli pe câmpul de luptă. În ceea ce privește partea sonoră, totul pare OK: motoarele zumzăie, iar rachetele încântă urechile cu muzica lor aducătoare de moarte. Muzica este de nota zece însă cei care își doresc o simulare cât mai apropiată de realitate o pot dezactiva. Nu încercați să criticați sau să apreciați *IFA-ul* doar citind acest articol. Pentru a-l înțelege, aprecia sau dezaproba este neapărat nevoie să îl jucați. Și totuși, întotdeauna există loc pentru mai bine. După părerea mea, s-ar fi putut lucra la arhitectura solului, iar exploziile lasă puțin de dorit.

Deocamdată cam atât despre *Israeli Air Force*. Nu ezitați, faceți rost de joc și... jucați-l. Este cu adevărat un nou LEVEL în domeniul simulatoarelor de zbor pentru PC.

Wild Snake



LEVEL DATA

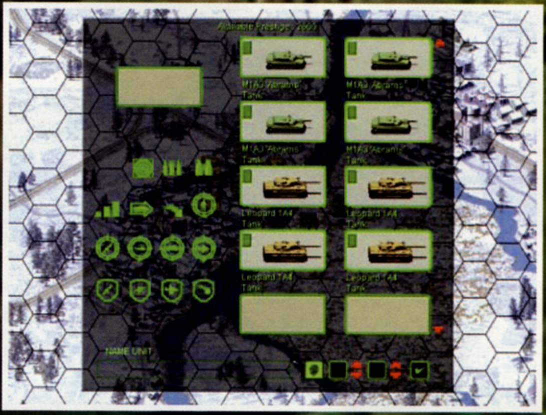
Producător: Jane's Combat Simulation
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01/3102832
Hardware: Pentium 200, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 94

People's General

Zilele World War II se apropie de sfârşit.

Acţiunea jocului are loc la începutul secolului XXI când Naţiunile Unite au declarat război Chinei care în acel moment era foarte agresivă, război care are la bază controlul Asiei de Est. Naţiunile Unite sunt de fapt Statele Unite şi Rusia la un loc care vor să le dea oamenilor mici şi galbeni o lecţie de putere, problema fiind că asiaticii, chiar dacă au o tehnologie mai slabă, sunt mai numeroşi ceea ce le conferă un avantaj în acest război. *People's General* este de fapt o evoluţie naturală a predecesorilor săi Panzer General II şi seriile Living Battlefield, incluzând o serie de noi idei, sisteme de luptă, arme şi un engine de joc care va avea un succes enorm transferând seriile vechi în epoca modernă. Toate seriile scoase de SSI sunt etichetate ca fiind foarte simple de jucat şi nu necesită cunoştinţe despre război şi arme. *People's General* nu face excepţie de la această regulă. Necesitând nişte cunoştinţe rudimentare despre armele moderne (tancuri, infanterie, lansatoare de rachete, elicoptere, avioane şi altele de genul acestora sau care sunt în completarea lor) acest joc de strategie turn-based poate fi jucat de oricine vrea să încerce ceva nou.



Câte ceva despre joc

Ca şi alte turn-based-uri create de autori, hărţile sunt o grămadă de hexagoane, dar bine colorate în culori pe 16 biţi.



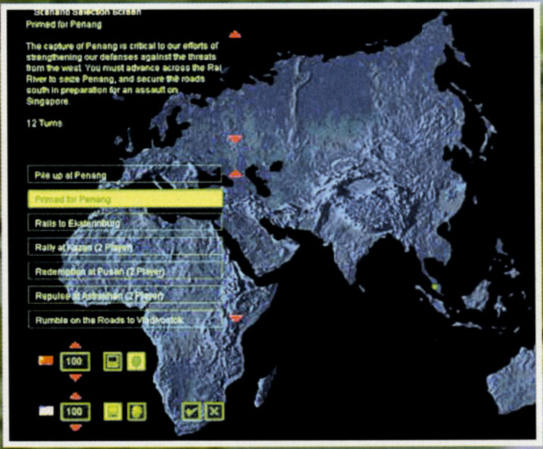
Unităţile sunt modelate în 3D pentru a atrage pe cei noi în acest domeniu, iar controlul jocului este relativ simplu: mişti unităţi pe suprafaţa hărţii în limita mişcărilor şi le pui să atace inamicul, dar bineînţeles că printre toate aceste acţiuni trebuie să ne mai punem şi mintea la contribuţie. Pentru cei care văd pentru prima dată un turn-based am să descriu puţin mişcările şi atacul. Mişcarea unei unităţi este simplă, o selectaţi, mişcaţi mouse-ul pe un hexagon unde aveţi voie să mutaţi şi printr-un simplu clic unitatea se deplasează în locul destinat, fiind gata de atac. Că am menţionat şi cuvântul atac să vă descriu un pic şi atacul care este foarte simplu: clic pe unitatea pe care doriţi să o anihilaţi şi de rest se ocupă calculatorul (urmează un schimb de focuri între cele două unităţi). Totuşi, trebuie avut în vedere cât de avariată este unitatea cu care atacaţi precum şi puterea de atac a ei. Lăsând la o parte chestiile de strategie, să povestim ceva despre ceea ce ne oferă acest joc. La început ne vom izbi de nişte opţiuni de selectare, vor fi nouă campanii, „numai" 34 de scenarii, de la doi la patru jucători prin LAN/Internet, precum şi jocul prin e-mail (PBEM). Chiar dacă patru dintre campanii sunt de fapt nişte versiuni diferite atât ca lungime cât şi ca grad de dificultate ale campaniilor teatrului de Est şi Vest, vor exista şi trei campanii independente ca scenarii. Partea frumoasă a fiecărei campanii este că începe

cu un filmuleț scurt și drăguț, dar nu vor lipsi nici briefing-ul de început și variatele rapoarte din timpul misiunilor. Dorindu-se un joc la nivelul impus de timpurile noastre, jocul are inclus în el și un editor de scenarii care permite utilizatorului să-și creeze după bunul plac un scenariu cu unități și clădiri preferate dar cu o singură problemă: trebuie să folosiți o hartă predefinită pe care veți face modificările și adiționările dorite.



Ceva nou ?

Dacă ați jucat seriile anterioare, prima întrebare care vă vine în capul vostru de gamer înrăit este : Ce naiba este nou în acest release ? Teoretic engine-ul este același dar a fost modificat pentru a arăta a eră modernă. Acum elicopterele se comportă așa cum avioanele se comportau în seriile anterioare (poate puțin mai puternice) și ai posibilitatea de a folosi punctele acumulate pentru a realiza atacuri aeriene, diferite misiuni, ajutor aerian în apărarea diferitelor obiective și chiar posibilitatea de transport aerian a trupelor terestre. Cu o capacitate de zbor îmbunătățită vor fi și unitățile de apărare aviatice, care pot realiza orice acțiune aeriană. Majoritatea unităților au posibilitatea de atac peste un anumit număr de hexagoane, iar bateriile lansatoare de rachete pot lansa aceste distrugătoare peste șase-opt hexagoane, ceea ce este foarte avantajos într-o operațiune de asediu. Unitățile pot fi ascunse sau pot fi etichetate cu numele de „unknown" pentru a realiza cu succes misiuni de distrugere a unor obiective. De asemenea, puteți obține anumite calități pentru unele unități în loc să fiți nevoiți să cumpărați unități noi pentru o anumită misiune, fapt care reduce anumite cheltuieli ce pot fi folosite în îmbunătățirea altor unități. De exemplu puteți avea un kit de trecere al unui râu pentru o unitate M1A3, adică un tanc, în loc să vă dați peste cap încercând să cumpărați o unitate care se ocupă cu construirea de poduri peste râuri. Un tutorial se găsește în acest joc precum și numeroase scenarii cu un grad de dificultate foarte slab care au unicul scop de a introduce pe noii jucători ai acestui gen de joc în minunata lume care este strategia turn-based. Cum orice nou produs are anumite cerințe referitoare la posibilitățile calculatorului nostru, nici *People's General* nu face excepție de la regula asta a jocurilor. Astfel, jocul necesită DirectX 6.0 (pe care îl veți găsi pe CD-ul din revistă) și anumite clipuri video care sunt în joc nu vor fi compatibile cu orice placă video. Scenariile și campaniile sunt lipsite de voce așa cum am întâlnit în Panzer General II, lăsând un gol în timpul briefing-ului, fapt care îi ia din atracție. Unele campanii sunt cam dificile și necesită o bună înțelegere a sistemului care guvernează acest joc pentru a termina misiunea cât de cât cu bine.



Sfârșit

Jocurile General anterioare aveau o doză destul de mare de „puzzles" în timpul jocului, dar People's General reușește foarte bine să rezolve acest lucru. În loc să rezolvi puzzle-ul, simți mai puternic că ești în fruntea unei armate pe care trebuie prin strategie și multe celule cenușii arse să ajungi să câștigi bătălia. În mare parte acest lucru se datorează unităților militare moderne pe care le ai la dispoziție, mai ales datorită modului de folosire a puterii/mobilității aeriene care îți oferă posibilitatea mutării unor unități dintr-un loc în altul foarte rapid pe cale aeriană. Chiar dacă din când în când o să vă uitați la unitatea principală și o să scoateți un „ARRRGGHH" o să reușiți să vă distrați pe baza jocului, mai ales când veți conduce o armată spre victorie, victorie pe care ați câștigat-o cam greu. Fanii acestor serii nu vor fi dezamăgiți, și dacă noul și unicul subiect care a fost introdus în acest joc va da o nouă dimensiune jocurilor de război, atunci să vă așteptați la o continuare a acestui joc printr-o serie care va fi foarte lungă.

Nyk

LEVEL DATA

Producător: SSI
Distribuitor: SSI
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 89

WING COMMANDER SECRET OPS

Acum ceva timp în urmă era lansat primul joc dintr-o serie de mare succes: Wing Commander. În sfârşit, ultima realizare a firmei Origin este pregătită pentru Review. Let's see it at work!

Pentru mulţi gameri Wing Commander a reprezentat o revoluţie, aşa cum Tomb Raider-ul a declanşat o adevărată explozie atomică acum doi ani. Cu timpul tehnica de calcul a evoluat, la fel şi jocurile. Ultima parte din uimitoarea serie Wing Commander nu are practic nici un egal. Mulţi fani ai simulatoarelor de luptă în spaţiu au rămas efectiv suprinşi când a fost lansat pe piaţă *Wing Commander: Secret Ops*. De ce? Pentru că efectiv grafica şi în general modul de realizare te lasă fără grai. Puţini sunt cei care cunosc atât de bine istoria scrisă de Cristopher Blair şi Lance Casey, doi oameni care după părerea multora au trăit uneori în altă epocă, în care există o lume cu adevărat fascinantă. Povestea deosebită, luată parcă dintr-o carte a lui Asimov, grafica extrem de dinamică şi ocazia unică de a termina inamici este de-ajuns să te facă să devii un maniac absolut. Fiecare waypoint te aruncă într-o nouă ipostază şi te aduce în mijlocul unei adevărate descărcări de adrenalină. Ultima reîncarnare a seriei Wing Commander, *Secret Ops* a continuat lungul drum pe direcţia ideilor inovatoare, acesta fiind primul joc complet funcţional, de sine stătător, dezvoltat şi oferit gratis pe Internet.

Început promiţător!

Conform celor spuse de **Origin**, acest joc nu este altceva decât un mic dar oferit fanilor care au făcut din Wing Commander o serie de mare succes. Poate că unii vor spune că





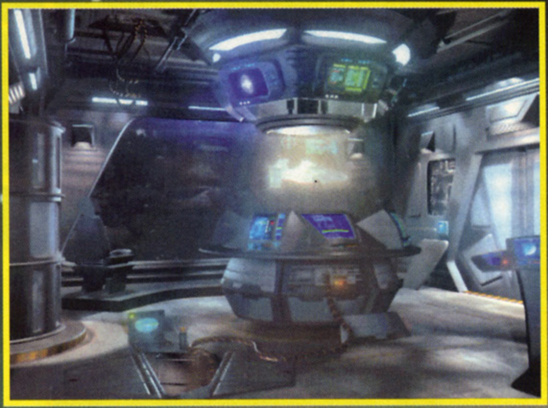
prin acest act **Origin** îşi cere mai curând iertare, din cauza faptului că anul trecut a dat-o în bară prin lansarea jocului Wing Commander: Prophecy, care, chiar dacă a avut un succes imens, a fost amânat şi răsamânat şi nu se ştia sigur dacă va conţine o opţiune multiplayer. Astfel, mulţi se vor întreba dacă *Secret Ops* este titlul multiplayer care le va satisface dorinţele nebuneşti de competiţie prin reţea. Totuşi, *Wing Commander: Secret Ops* seamănă mai mult cu un fel de add-on pentru Wing Commander II, Secret Missions. Acesta din urmă era de fapt o serie de misiuni a căror acţiune se petrecea în adânc în spaţiul Kilrathi. Secret Ops urmează acelaşi model, acţiunea începând aproape imediat după ce Confederaţia a învins Extratereştrii. Chiar dacă este un joc de sine stătător, acesta nu este chiar atât de original în premisă sau poveste cum aţi fi tentaţi să credeţi la început. Aşadar alienii au fost distruşi, iar TCS: Midway este în drum spre Sol pentru a fi primită cu fanfare şi festivităţi. În loc ca echipa ta, formată din piloţii existenţi în Wing Commander: Prophecy minus un Maniac, să se bucure de petrecerea dată în cinstea victoriei asupra extratereştrilor, primeşte misiunea de a escorta o navă-capitală. Cerberus este o navă de mare viteză care s-a aflat în dezvoltare pentru mai mult de zece ani. Nu se ştie prea mult despre această capodoperă zburătoare. Tot ce se ştie este că tu eşti la bordul acestei nave.

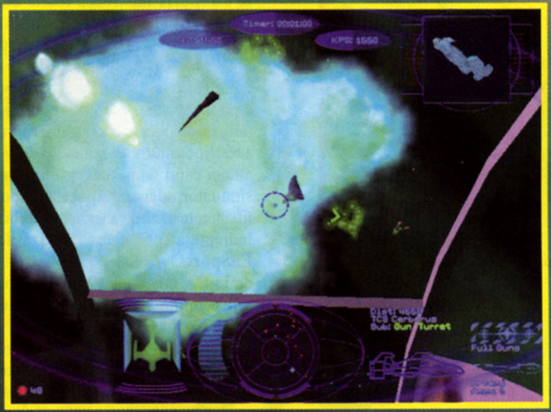
Şi astfel constaţi în cel mai scurt timp că misiunile tale de exterminare a vietăţilor extraterestre este departe de a fi la final. Alienii (cred că nici până acum nu li s-a pus un nume) au făcut cumva şi au ajuns în Sol, sistemul solar al Pământului, şi s-au pus serios pe distrus. Esenţa jocului este misiunea ta de a descoperi de unde vin aceşti ciudaţi cu antenuţe, în timp ce încerci să îţi îndeplineşti şi misiunea de a escorta noua navă-capitală. Urmărind acţiunea punct cu punct intri tot mai mult în… maro şi presupun că **Origin** ne-a pregătit şi multe alte surprize de-a lungul drumului.

Un nou gameplay?

Acțiunea acestui ultim titlul din seria Wing Commander constă totuși în ceva mai mult decât urmărirea unor waypoint-uri și contraatacuri. Astfel, Secret Ops se poate obține la ora actuală prin Internet făcând un simplu download. Versiunea full este de 112 MB sau se poate obține o versiune redusă de 60 MB.

În timp ce principala ta misiune se va dezvălui în timpul jocului, multe din elementele povestirii noastre le veți putea găsi pe Internet la pagina web Wing Commander: Secret Ops (www.secretops.com). Aici gamerii vor putea citi despre diversele știri ale Confederației, să primească e-mail-uri de la membrii familiei și să acceseze diverse date referitoare la poveștile de dragoste care se mai petrec în dimensiunea minunată în care este combinată cruditatea războiului cu fantasticul și... Iată că m-a luat valul și am uitat să vă spun că pentru a juca trebuie mai întâi să vă înregistrați. Numai astfel veți avea acces la primele patru misiuni (în cazul în care nu dispuneți cumva de un cod să săriți peste partea cu inregistrarea). Odată ce ați terminat primul episod (constituit din cele patru misiuni), veți primi un alt cod care vă va permite download-ul celui de-al doilea episod. Astfel, pe site-ul jocului Secret Ops veți găsi șapte episoade, ceea ce inseamnă cam 55 de misiuni. Aceste episoade nu vor fi mai mari de câțiva mega. Astfel, odată ce ați făcut download-ul principal nu mai trebuie decât „să vă relaxați" în timp ce aduceți restul de episoade.





În Secret Ops au fost incluse se pare și ceva noi arme, noi fightere, noi nave-capitale și noi inamici de distrus. În plus, gameplay-ul poate fi descris ca un mic pas înainte față de Wing Commander: Prophecy. Grafica este aceași (superbă de altfel), iar efectele armelor pentru ambele părți, Alieni și Confederație, arată destul de frumos. Noua navă-capitală, Cerberus, este enormă și extrem de frumoasă, iar detaliile implementate sunt cele mai frumoase pe care am avut ocazia să le văd până acum. Dacă ați jucat Wing Commander: Prophecy atunci veți ști cu siguranță la ce să vă așteptați, viteza jocului fiind chiar mai mare decât în versiunea precedentă. Sigur că sunt mulți care nu cunosc versiunile precedente, de aceea îi invit să-și arunce o privire asupra CD-ului de luna aceasta unde au ocazia de a vedea versiunea completă a ultimului titlu din seria Wing Commander.

Așadar, iubiți leveliști, avem de-a face cu un joc din ultima generație care cu siguranță vă va reține atenția pentru mult timp. Grafica superbă (condția de bază fiind să dispuneți de o placă 3D sau 3Dfx), povestea, universul atât de detaliat și interesant realizat, asigură o viață lungă acestui titlu. So, be carefully at the Aliens and shoot the damn bastards out!

Mr. President



LEVEL DATA

Producător: Origin
Distribuitor: Origin
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 94



Simulatoare sportive peste simulatoare, dintre care cel mai tare, poate fi *NHL 99*, oare?









Salut „puturoşilor"! Haideţi să facem puţin sport, să ne mai antrenăm puţin şi să ne mai mişcăm puţin oasele – de la degete – că or fi amorţit săracele de atâtea questuri şi jocuri sedentare. Aţi fost vreodată la un meci de hockey? Sau mai bine spus, aţi văzut vreodată un meci din NHL la TV? Aţi văzut ce atmosferă? Pariez că da. Ce este *NHL 99*? Nimic altceva decât o continuare foarte reuşită a lui NHL 98, a celor de la **EaSports**, un simulator sportiv de o foarte mare calitate. Când este vorba de simulatoare sportive meseriaşii de la **EaSports** fac treabă foarte bună, iar „antecedentele" lor din trecut în acest domeniu, ne asigură că ultima lor realizare din seria NHL nu poate fi decât de o foarte bună calitate. Chiar dacă fanii simulatoarelor de hockey sunt în număr mai mic la noi în ţară, sunt sigur că toţi gamerii vor aprecia acest joc din toate punctele de vedere. Dar atunci când fanii hockey-ului vor să joace un simulator adevărat al acestui sport atât de iubit în Statele Unite şi Canada, trebuie să-şi îndrepte atenţia asupra realizărilor celor de la **EaSports**. Aşadar ce îmbunătăţiri au adus cei de la **EA** odată cu *NHL 99*? Bineînţeles, grafica a fost îmbunătăţită în comparaţie cu modelul '98, cu incredibile reflexii ale obiectelor şi jucătorilor în gheaţă şi cu o realizare deosebită a feţelor hockey-iştilor.

De asemenea, s-a umblat la animaţia din teren şi mai ales la contactele dintre jucători, probabil puţin prea mult. Oricum este mişto să vezi cum un jucător este aruncat prin geamul de protecţie sau cum sunt seceraţi gagii cu crosele! Asta e, ce să-i faci, pucul e mic şi se poate greşi, nu-i aşa?!?

Stânga, dreapta, şut şi mulţimea e în delir!

M-am tot întrebat ce poate fi atât de specaculos în *NHL 99*, încât să fie aşa de lăudat. Este foarte simplu: are o grafică extraordinară şi o mulţime de trăsături noi, de calitate. Se continuă în aceeaşi manieră cu grafică 3D. Simulatoarele NHL anterioare erau destul de greoaie. Când spun greoaie mă refer la controlul jucătorilor, dar mai ales la viteza de rulare a jocului, care la această versiune este destul de reuşită. În trecut au existat plângeri şi în privinţa AI-ului care lăsa de dorit, gamerii fiind nemulţumiţi deoarece „culmea" li se părea că ies învingători cu prea mare uşurinţă. De data aceasta cei de la **EaSports** şi-au făcut temele cum trebuie,







realizând un joc cu un AI mult mai performant şi agresiv, care vă va pune reale probleme. Too strong for you?!? Ce să vă fac voi aţi vrut-o. Probabil vă întrebaţi cum se joacă? Nu este prea dificil. Totul e să cunoşti cât de cât regulile acestui joc şi cel mai important să dai goluri. Însă cel mai, cel mai important este să vă placă vouă şi să nu vă plictisească. În mare parte, atmosfera este întreţinută de sunete reale, atât în privinţa deplasării jucătorilor pe gheaţă, cât şi datorită strigătelor spectatorilor şi comentatorului. Un alt lucru care mi se pare demn de remarcat este faptul că a fost introdus un editor de „practice", în care te poţi pregăti pentru confruntări adevărate cu mari echipe din NHL. În practice mode poţi încerca strategii ofensive şi defensive, situaţii de doi contra unul sau lovituri de pedeapsă. Tot aici te poţi antrena în situaţiile de străpungere a defensivei adverse. Unii gameri de peste graniţă au afirmat faptul că există nişte bug-uri în acest simulator. Acest lucru depinde de cât sunteţi voi de exigenţi dar mai ales de cât de buni cunoscători în acest tip de jocuri. Dar să ştiţi că, chiar există nişte probleme în privinţa paselor, care nu sunt prea precise şi în privinţa afişajului scorului. Deci, dragi iubitori ai jocului cu pucul şi crosa, dacă vreţi să jucaţi un simulator adevărat al acestui sport, vă recomand *NHL 99*, singurul care va putea să vă satisfacă din toate punctele de vedere. Se poate spune că acest simulator reprezintă un nou LEVEL al versiunii precedente NHL 98.





NHL 99 – cel mai bun dintre cei mai buni!

O particularitate a acestui joc o reprezintă faptul că se joacă pe gheaţă, deci pe lângă faptul că trebuie să te ţii pe picioare, mai trebuie şi să te zbaţi să introduci pucul în poartă, de cât mai multe ori dacă se poate. Aici nu poţi să faci scheme şi driblinguri ca la fotbal, în schimb mai bagi un umăr, o crosă peste spinarea adversarilor că doar vorba aia: aşa-i în hochey. Realizând faptul că îmbunătăţirea AI-ului va face *NHL 99* puţin mai greu, chiar şi pentru veterani, cei de la **EaSports** s-au gândit să echilibreze puţin balanţa jocului, pentru a îi ajuta şi pe cei mai puţin îndemânatici, adică pe beginneri. Însă hockeyul este un joc dur pentru bărbaţi puternici şi sunt sigur că fanii acestui sport îl vor găsi captivant şi extrem de antrenant. Pentru a obţine rezultate remarcabile trebuie să ştii să îmbini calităţile tale de bun sportiv cu cele de bun tactician şi antrenor. Da, aţi auzit bine! Puteţi schimba jucătorii dacă nu vă place cum joacă.

Am fost foarte surprins să aflu că acest atât de lăudat joc nu poate fi jucat prin Internet însă are opţiune de multiplayer în reţea. Poate cea mai mare dezamăgire în privinţa acestui joc o reprezintă interfaţa. Încă nu am jucat versiunea de pe console a acestui joc, dar în mod sigur nu este foarte diferită de aceasta. Cred că m-am chinuit o juma' de oră să aflu ce opţiuni să-mi setez. Acest lucru nu mi s-a întâmplat la alte versiuni ale acestui tip de simulator. Deci, care este soluţia? Dezinstalez *NHL 99* şi mă întorc la NHL 98 sau PowerPlay, nu-i aşa? Fiecare dintre voi cred că a jucat un simulator sportiv şi se descurcă cât de cât. Probabil vă şi şoptiţi în barbă: ce poate fi atât de greu? E adevărat, nu e prea greu. Dar ţineţi minte un singur lucru. Greul nu constă în controlul jucătorilor, pase şi alte chichiţe. Sau poate că da, dar într-o foarte mică măsură. Adevăraţii gameri ştiu că nu poţi câştiga dacă nu cunoşti destul de bine regulile jocului sportiv simulat şi dacă nu ai puţină imaginaţie. Deci, dragii mei, încercaţi să faceţi rost de acest joc sau măcar de un demo şi abia atunci puteţi să vă formaţi o părere despre acest joc. Iar dacă doriţi să ştiţi mai multe nu ezitaţi, luaţi un creion şi o foaie, şi scrieţi redacţiei LEVEL.

Aşa că echiparea şi la luptă!!!

Wild Snake



LEVEL DATA

Producător: EA Sports
Distribuitor: Ea Sports
Ofertant: Best Computers
Tel: 01/3102832
Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 92





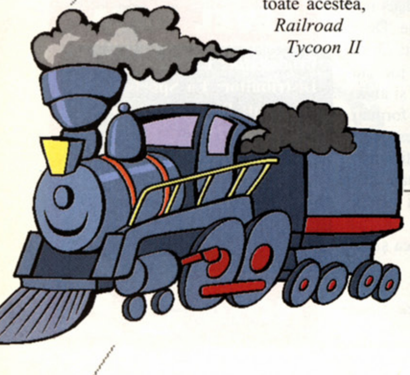
Ceva mai bun decât fratele lui mai mare Tycoon I, acest RTS va pune la grele încercări calitățile voastre de buni manageri într-ale transporturilor



Toată ziua vă văitați, ba că trenurile sunt murdare, ba că întârzie prea mult ori că biletele sunt prea scumpe. Ia să vă văd pe voi cum v-ați descurca dacă ați fi în pielea unui manager de căi ferate, să vedeți ce greu este! *Railroad Tycoon II* este un joc construit pe structura lui Tycoon I însă cu o grafică și un AI mult mai performante care sunt sigur că se ridică la înălțimea așteptărilor voastre. Sunt convins că gamerii înrăiți după genul acesta de jocuri au petrecut multe ore în fața calculatorului bătându-și capul cu prima versiune, însă această ultimă versiune prelucrată și îmbunătățită vă va face să pierdeți ceva mai multe ore de somn și să stați în fața PC-ului chinuindu-vă să vă clădiți propriul „Iron Horse Empire". La fel ca originalul, *Railroad Tycoon II* îți permite să cumperi și să vinzi acțiuni, să organizezi orare și rute de trenuri, să construiești căi ferate și gări și multe altele. Una dintre cele mai importante modificări care s-a făcut la această versiune o reprezintă grafica în 3D care sporește frumusețea jocului. În acest joc armele voastre sunt trenurile și companiile feroviare din secolul 19 și 20, companii ce sunt răspândite pe aproape toate continentele (America de Nord și de Sud, Europa, Asia și Africa).

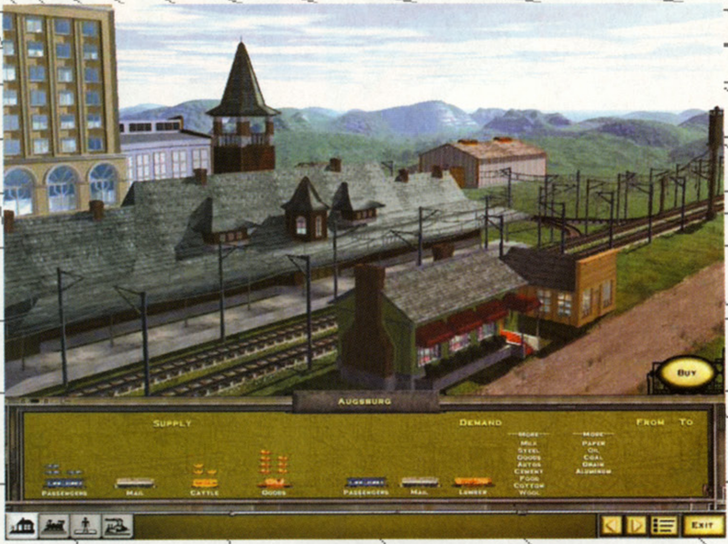
Oare faci treabă mai bună decât Băsescu?

Bineînțeles, să fii manager nu e o treabă așa de ușoară cum pare și pe parcusul șefiei tale vei întâmpina mai multe greutăți pe care, dacă ești priceput, le poți trece. Una dintre aceste greutăți poate fi lipsa de bani, ceea ce te determină să faci împrumuturi. Dacă te afunzi în datorii pe care nu le poți onora, dobânda va crește și te va trage și mai mult în jos, iar consiliul de directori ți se va urca în cap. Rivalii tăi din afaceri abia așteaptă să greșești și să-ți faci datorii pentru a-ți cumpăra acțiunile la un preț mult mai mic decât cel real, ceea ce te va duce inevitabil la faliment. Pe lângă toate acestea, *Railroad Tycoon II* conține scenarii individuale dintre care îl poți alege pe cel care îți place cel mai mult. Fiecare scenariu va avea propriile hărți, limite de timp diferite precum și AI-uri cu personalități diferite. Și ca o completare la aceste scenarii individuale, **PopTop Software** a inclus în joc editoare de hărți și scenarii care vor da posibilitatea gamerilor să-și creeze propriile scenarii și hărți feroviare. Dar dacă nu vrei să te întreci cu AI-ul calculatorului și vrei să te „încălzești" mai întâi de unul singur? Nici o problemă, în *Tycoon II* există această posibilitate de practice și, cum spunea creatorul acestui joc, d-nul Steinmeyer: „Poți trece într-un SimCity mode and play by yourself". La cererea fanilor, **PopTop** a introdus în

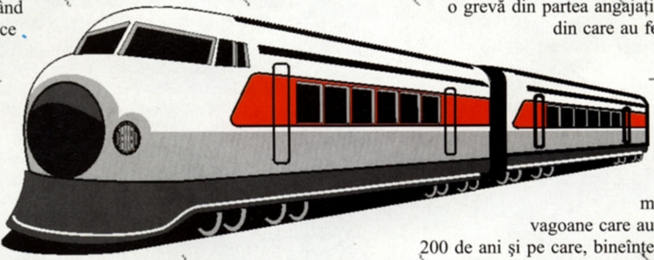








joc pe lângă opțiunea de multiplayer și posibilitatea de joc în rețea, acesta putând fi jucat de 16 gameri pe Internet și 32 pe o rețea privată. O altă modificare apărută față de prima versiune este aceea că poți investi și în alte companii feroviare cumpărând acțiuni. Acest lucru introduce o nouă tactică în joc, de aceea trebuie să știi să te descurci, deoarece atunci când acțiunile cumpărate de tine de la alte companii cresc, acțiunile companiei pe care o conduci pot scade și te pot duce la faliment. Trebuie deci să-ți stabilești foarte clar prioritățile.



Ca un adevărat magnat al transporturilor ce ești, poți face angajări și concedieri și îi poți recompensa pe acei angajați care îți aduc câștiguri. Un bun manager trebuie să știe când să ieftinească sau să scumpească tarifele și cum să-și întrețină mașinăriile. Acum poți controla fiecare cent care iese sau intră în contul tău și îți poți crea un program economic cât mai profitabil, care să-ți asigure profituri bune și sigure. Dacă ai căutat aceste detalii în prima versiune a acestui joc și nu le-ai găsit, nici o problemă, *Tycoon II* te va mulțumi și îți va oferi un challenge managerial la înălțimea așteptărilor tale.

Trenule, mașină mică...

Bineînțeles, Railroad Tycoon II este mult mai performant decât Tycoon I, oferind posibilitatea de a-ți da frâu liber ideilor și de a-ți pune puțin – mai mult – mintea la încercare. Fanii primei versiuni vor sesiza cu siguranță îmbunătățirile aduse și sunt sigur că le vor aprecia. Există vreo 50 de modele de locomotive și 34 de obiective industriale, spre deosebire de prima versiune în care există 11 locomotive și 21 de obiective industriale. Dintre obiectivele industriale pot enumera: mine de fier și cărbuni, fabrici de cherestea, fabrici de cauciucuri și altele.

Chiar dacă jocul pare relativ simplu, adică cari marfă și călătorești dintr-un loc în altul, să nu credeți că e floare la ureche. Este foarte important să nu uiți să îți plătești din când în când angajații, pentru că sunt sigur că atunci când te afli în focul negocierilor cu vreun partener de afaceri, nu ai nevoie de o grevă din partea angajaților tăi. Perioada de timp din care au fost luate locomotivele și trenurile a fost mărită la 200 de ani, începând din anul 1804 când prima locomotivă cu aburi rula pe drumul de fier. Pe parcursul jocului veți putea întâlni mai multe modele de locomotive și vagoane care au apărut de-a lungul celor 200 de ani și pe care, bineînțeles, le vei exploata la maxim.

Așadar, dragii mei directorași, aveți grijă cum vă manevrați firma că doar nu vreți să ajungeți la sapă de lemn așa cum a ajuns și CFR-ul nostru. Se pare că **PopTop** a realizat în sfârșit un RTS destul de reușit care îi mulțumește pe fanii acestui gen de jocuri. Rămâne de văzut ce parte a gamerilor și mai ales câți vor fi atrași de această continuare și vom vedea cât de bun este în comparație cu Railroad Tycoon I.

Wild Snake





LEVEL DATA

Producător: PopTop Software
Distribuitor: PopTop Software
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA 91

SkullMonkeys

Cu toții am jucat sau măcar am văzut un joc platformă. Ce s-ar întâmpla dacă ai vedea un astfel de joc și-n secunda următoare ai răcni din adâncul ființei tale un inimitabil: „Băi, trebuie să pun mâna pe el!".

SkullMonkeys este cea mai nouă creație a firmei **Neverhood**. Un joc în care fantasticul, irealul plutește pretutindeni, fiind viu colorat și dinamic. În tot acest rai dai peste tot felul de grângurici pe care trebuie să-i distrugi în felurite moduri, tactica folosită cel mai des fiind „sari și dă cu fundu' în capu' adversarului". Da, la război pleci adesea înarmat cu un funduleț de beton care ar putea să-i bage în sperieți chiar și pe cei mai de temut dușmani ai tăi. Chiar logo-ul jocului te face să te gândești că ai de-a face cu un joc mai mult decât bizar. Este adevărat, *SkullMonkeys* trece dincolo de bariera paranormalului, situându-se undeva în zona nebuniei. Păi cine a mai pomenit gorile păroase cu față de schelet! Și nu numai acest lucru pare „excitant", ci și multitudinea de elemente „trase de păr". De exemplu, una dintre enigmele cu care se confruntă uneori gamerul sunt acele cazane în flăcări deasupra cărora veghează fericite creaturile amintite mai sus. Cum or fi suportând focul și care ar fi soluția să treci de acea secvență rămâne uneori peste puterile de înțelegere ale unui muritor obișnuit.

Abatorul de gorile

Și-așa începe jocul realizat de **Neverhood** și publicat de **Dream Works Interactive**. După ce mai întâi te desfeți cu grafica, care chiar dacă este destul de drăguță, pare să vină din alt deceniu, din alte timpuri. Cu toate acestea, *SkullMonkeys* este cu siguranță jocul cu care îți poți petrece o plictisitoare după-amiază de iarnă. Premisa este simplă și destul de captivantă pentru copii. Tu joci rolul lui „Klayman", un mic roboțel bolnav la minte dar care printre altele mai este și al naibii de simpatic. Ei, și cum stătea Klayman acasă desfătându-se împreună cu niște prieteni la căldura unui calorifer, și se încălzea folosind mai degrabă niște material dur (țuică, vin fiert etc.), iată că dintr-o dată aterizează o navă spațială, care după ce-l răpește pe Klayman zboară direct pe planeta Idznak. Ei, uite și explicația cum ajunge eroul nostru pe tărâmurile pe care domnește legea acelor gorile drăgălașe cu fețe de schelet.



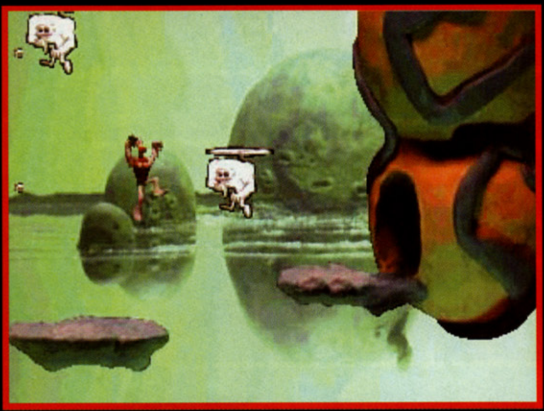
Totuși, pe planeta Idznak mai există și o serie de maimuțe deștepte. Acestea din urmă au trimis după tine pentru a le salva de la holocaustul pe care intenționează un anumit Klogg să-l provoace. Una din multele întrebări pe care probabil că vi le puneți în acest moment este: „Who the hell is Klogg?". Tiranul și nenorocitul ăsta e un șocat care a aterizat forțat pe planeta Idznak și care în lipsă de activitate s-a gândit că ar fi bine să joace rolul unui dictator și să pună mâna pe bietele maimuțe și teritoriul stăpânit de acestea. Și cum ajungi tu să-l înfrângi pe maniacul ăsta? Ați ghicit, utilizându-ți mintea de la capătul fundulețului și sărind de la nivel la nivel până ajungi la finala Klayman – Klogg. Aici pariurile pot ajunge la niște cifre exorbitante, pentru că e cunoscut că cel din urmă e și cel mai tare din tot haosul ăla. Seamănă cu un episod din Nemuritorul unde nenea ăla care nu moare niciodată taie capetele nenilor nemuritori răi.



Pentru a ajunge la final tot ce trebuie să faci este să fugi, să sari, să teflești și să-ți faci drum peste 20 de lumi și 100 de nivele renderizate incredibil, provocatoare și animate în mod psihotic. Cu acestea în minte îți croiești drumul printre meniuri și începi jocul având în minte imaginea unui titlu în care umorul e la el acasă, fiind însoțit în același timp de niște sunete care-ți aduc aminte de vremurile copilăriei când te jucai de-a Tarzan prin grădină, luptându-te cu o mulțime de monștri și eliberându-ți iubita visurilor tale. Și este imposibil să nu constați cu suprindere că dacă grafica mai este oarecum suportabilă, atunci jucabilitatea îți lasă în cavitatea bucală un gust oarecum acru, ca de concetrat de lămâie. Să fie de vină tastele și mâinile mele superdoxate?

Gorilele cele bune la suflet

Nu-mi pot imagina gamerul care să nu aprecieze grafica din *SkullMonkeys*. Tehnologia folosită și mai ales conceptul care stă la baza jocului este de o natură deosebită. Chiar dacă unele lu-







cruri par supărătoare la prima vedere, îți dai seama că totul face parte dintr-un univers în care fantezia este la ea acasă. Claymation este una dintre acele forme de artă bizară prin care indiferent de ceea ce se întâmplă în joc, lucrurile rămân trăznite, fresh și totul este afișat în modul acela comic. Astfel, *SkullMonkeys* rămâne unul din titlurile care se detașează de celelalte produse care apar în ultimul timp pe piață. De exemplu, caracterele petrec o mulțime de timp explodând și împrăștiindu-se pe tot ecranul. Întreaga acțiune este renderizată aproape în întregime cu efectele claymation și fiecare framă este desenată parcă de mână, având inserate niște elemente care nu se pot descrie decât cu greu.

Se pare că **Neverhood** a pus accentul pe grafică, *SkullMonkeys* fiind parcă un titlu destinat celor care pun un mare accent pe aspect. Odată cu grafica mai vin și o serie de animații și fundaluri incredibile. Toată mișcarea din joc este fluidă și frumoasă, iar background-urile sunt renderizate tridimensional și pline de contrast. Și dacă tot am ajuns la capitolul grafică, atunci hai să vorbim un pic despre intro-uri și despre scenele dintre nivele. Ca să nu mai fac nici un comentariu, mă rezum la a spune că acestea sunt super-extra faine. Umorul este sec, însă suportabil. Animațiile sunt mișto și story-ul este solid. Cred că cea mai mare plăcere mi-au oferit-o aceste mici filmulețe!

Să trecem acum la chestiile care nu țin de grafică. Vă place umorul țăcănit? Vreau să spun, glume nesărate care parcă nu mai iau sfârșit sau chestii de genul: „Ia uite mă la ăla că i-au căzut nădragii?”. Atunci ați nimerit bine în lumea din *SkullMonkeys*. Aici veți întâlni un umor destul de ciudat. De exemplu, dacă stai mai mult timp în același loc, atunci vei avea surpriza să observi cum se scurg pantalonii de pe tine. În fine, dar nu-n cele din urmă: muzica. Este greu de spus în zilele noastre ce joc are cea mai bună muzică. Un lucru este sigur: *SkullMonkeys* are pe departe cea mai reușită coloană sonoră pe care am putut-o asculta în ultimul timp. Foarte rar muzica se repetă, iar de fiecare dată când sari la un alt nivel, alt sunet își face locul în fundal. Ritmul te ține tot timpul în priză și dacă nu ai avut ocazia de a râde de glumele din joc, atunci cu siguranță o să izbucnești în râs când o să asculți acele muzici idznakiene.

Nu tot ce zboară se mănâncă. Chiar dacă jocul e plin de elemente multimedia realizate super, uite că mai există și ceva oi negre în toată afacerea. Un exemplu în acest sens ar fi jucabilitatea care este absolut ZERO. Sigur, pe partea de grafică și de sunet nu am absolut nimic de comentat, însă dacă s-ar fi lucrat un pic mai mult la meniuri și la comenzi, *SkullMonkeys* ar fi fost cu siguranță unul din jocurile anului. Punctele minus nu se rezumă numai la jucabilitate. Jocurile gen Rayman în care imaginea se mișcă orizontal și vertical în funcție de deplasarea personajului pe ecran sunt arhicunoscute și chiar iubite de gameri. Condiția ca un astfel de joc să fie reușit este să nu apară erori prin care să nu poți evalua corect distanțele. Astfel, în *SkullMonkeys* ai adesea impresia că într-o anumită zonă nu pot fi efectuate salturi sau nu pot fi întreprinse anumite acțiuni – totuși de la prima încercare constați cu suprindere că aparențele înșeală și că imposibilul este posibil. Genul acesta de bug-uri este deosebit de supărător, deoarece te derutează și la un moment dat nu mai știi încotro s-o apuci. Și tot astfel, după ce de mai multe ori îți reușesc salturi care în mod normal ar trebui să fie imposibile, ajungi în anumite zone în care încerci imposibilul, rezolvarea fiind de fapt cu totul alta.

Un alt lucru enervant este faptul că nu poți salva unde crezi tu că e mai bine. Nu cred că i-ar face cuiva plăcere să treacă de câte 10 ori prin același loc, să repete la infinit o serie de acțiuni. Power-up-urile apar neregulat și adesea la locul și timpul nepotrivit. Gradele de dificultate înseamnă de fapt o reducere/înmulțire a power-up-urilor și o rezistență mai mare sau mai scăzută a inamicilor.

SkullMonkeys rămâne astfel doar la nivelul de joc care demonstrează că o grafică și un sunet absolut bestial nu rezolvă deloc problema. Este bun de jucat într-o după-amiază câteva ore – dar nimic mai mult. Cu alte cuvinte, e doar o chestiune de ore până să-ți dai seama că tocmai ai achiziționat un produs care strălucește prin formă, dar care are un fond absolut putred.

Mr. President





LEVEL DATA

Producător: Neverhood
Distribuitor: Dreamworks Interactive
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Nu
Platformă: Win95, Playstation

NOTA 76

INDEPENDENCE WAR

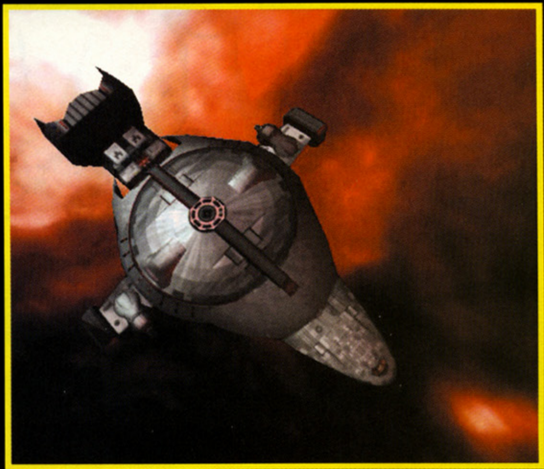


În anul 1990, o companie care nu era chiar așa de mică la vremea respectivă, Origin, a lansat un joc de luptă spațială intitulat Wing Commander. Simulatoare spațiale s-au mai realizat și până în momentul respectiv, dar modul de abordare al jocului le-a dat celor de la Origin o notă de originalitate. Chiar dacă în ziua de astăzi, în momentul în care-ți așezi ochii pe Wing Commander o să ai senzația că jocul nu este tocmai la nivelul standardelor actuale, trebuie să avem în vedere că în acea perioadă de timp navele și misiunile ce se găseau în acest joc făceau ca jucătorul să simtă jocul mai mult ca pe un simulator decât ca pe un joc de acțiune. Ce mai la deal la vale, acest concept de „simulating", sentimentul de pilotare a unor nave fictive a atins niște corzi sensibile printre gamerii din toată lumea și astfel s-a născut genul de simulator spațial. Bineînțeles că de atunci au apărut tot felul de simulatoare spațiale care au încercat într-un fel sau altul să acapareze piața acestui gen de joc, iar în acest articol ne vom opri la release-ul celor de la **Particle System**, Independence War.

Ce se întâmplă în spațiu ?

Păi, jucătorii vor avea de comandat o navă de clasă Dreadnaught și vor fi în serviciul celui mai mare cartier general din spațiu, Commonwealth Navy. Ce are deosebit această navă față de celelalte nave principale întâlnite în simulatoarele spațiale, este faptul că are 162 de metri lungime și cam 65 000 tone. Fiind așa de imensă, apare problema câți oameni vor intra în componența echipajului. Ei bine, vor fi cam 44 de oameni care vor respira aerul din interiorul acestei nave și vor conduce nava prin spațiu și prin bătăliile ce vor avea loc. Pentru a fi mai interesant, nu vom fi numai în pielea comandantului care dă ordine în stânga și în dreapta ci vom avea controlul a patru oameni de bază de pe navă. Deci vom avea posibilitatea să sărim de la comandat la cel ce se ocupă de navigarea navei, la cel care comandă armele și, bineînțeles la cei ce se ocupă ca nava să funcționeze perfect, adică la inginerii navei. Bineînțeles că timpul pe care îl vom petrece în fața jocului va fi mai mult la pupitrul de navigație și în sala armelor, deoarece aceste două puncte de control sunt mai importante în funcționarea cât mai eficientă a navei. Cabina de comandă este mai mult pentru briefing și activitatea ei se oprește după ce ne-a umplut capul cu tot ce trebuie să facem și ce nu trebuie să facem în misiunea respectivă, iar cabina inginerilor este cam dezamăgitoare, în ciuda faptului că este mai detaliată și oferă un nivel mai mare de control asupra reparațiilor decât în celelalte jocuri de acest gen. Jocul are o viteză destul de mare și nu prea mai avem timp să sărim în cabina inginerilor pentru a face reparațiile de rigoare, iar inginerii din echipă se descurcă binișor și singurei, asigurând o bună manevrare a priorităților, într-un cuvânt vă puteți baza pe ei. Sala de navigare este singura sală care are un ecran (ceva în genul filmului Star Trek) fiind extrem de accesibilă și ajutătoare în manevrele pe care le veți întreprinde când nu luptați cu un adversar. Dorindu-se realizarea unui efect cât mai realist care să dea senzația pe care un pilot de navă de dimensiunile și condițiile pe care jocul le impune ar trebui să le simtă, jocul are la baza lui fizica Newtoniană. Astfel, nava are atașate niște jeturi laterale care sunt un mod de asistare a zborului și ajută ca nava să păstreze cursul impus de pilot. Cu acest mod activat să nu vă așteptați cumva ca imensa Dreadnaught să facă o întoarcere de 180 de grade într-o fracțiune de secundă. Un mod de navigare mai provocator este modul în care scoateți acest ajutor dat de pilotul automat cu modul asistat al jeturilor exterioare și încercați să manevrați manual aceste jeturi. Acest lucru v-ar ajuta în unele strategii de fentare a unor proiectile care v-ar fi destinate și în unele atacuri pe care le veți efectua, singura problemă ar fi greutatea menținerii navei în acest mod (deci





faceți niște manevre manual după care treceți rapid pe modul asistat câștigând timp pentru a vă gândi la eventualele manevre de atac sau de apărare în funcție de moment). Chiar dacă interfața sistemului de navigare pare mai accesibilă și mai ușor de manevrat, nu vă lăsați păcăliți să faceți toată misiunea din această sală, chiar dacă aveți și control la arme; din sala armelor veți avea un efect mult mai precis asupra țintelor. În sala armelor, pe fereastra principală veți găsi un mic monitor care vă va oferi un ajutor în luptă, reușind să țină ținta în mijlocul lui. Este destul de greu de realizat, dar odată învățat sistemul lui de funcționare va fi un ajutor neprețuit în lupta cu alte nave, reușind chiar să controleze foarte bine și armele amplasate în spatele navei.

Nu numai simulare!

Cel mai surprinzător lucru este că, deși jocul este axat pe simulare, lucru foarte bine realizat, el nu fură nimic din povestea care stă la baza fiecărei misiuni. La începutul jocului ne vom izbi de un filmuleț mai mult decât superb (cam 14 minute) care ne pregătește sufletește printr-o complexă și interesantă poveste, prin prezentarea misiunilor care vor exista în joc. Este clar că o gândire avansată a stat la baza creării misiunilor care sunt mai mult decât genul „patrule pe o anumită suprafață și câțiva inamici pe ici și colo" care au stat la baza acestui gen de joc. Misiuni de salvare în terenuri periculoase, participări la blocade masive împreună cu alte nave, investigații asupra unor porțiuni din spațiu unde se presupune că ar avea loc anumite piraterii, repararea releelor de telecomunicații care au fost distruse sunt numai un mic exemplu din diferitele misiuni cu care vor fi însărcinați jucătorii. Misiunile sunt pe cât de interesante, pe atât de atrăgătoare la început, dar cu timpul veți observa că nu sunt chiar ușoare și vă trebuie ceva antrenament până când veți avea dexteritatea necesară stăpânirii acestui joc. O chestie urâtă în joc este că unele misiuni sunt cam lunguțe și nu știu cine este de vină că acest joc nu are opțiunea de save în timpul misiunilor. Nu trebuie însă să vă faceți probleme prea mari deoarece o păsărică mi-a spus că armele care se află pe Dreadnaught sunt net superioare față de jucăriile cu care sunt înarmate navele inamice, într-un cuvânt, dacă vă jucați cărțile cum trebuie, nu o să aveți probleme cu acest joc. Cu o grafică bestială, un engine superb și o poveste care îți taie răsuflarea, veți avea un joc perfect de simulare spațială care vă face să trăiți sentimente mai reale decât Piccard în serialul de succes Star Trek.

Nyk



LEVEL DATA

Producător: Particle System
Distribuitor:
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Nu
Platformă: Win95

NOTA 87

Review Special



LEVEL

Interplay™



De data aceasta am primit o sarcină extrem de uşoară. Să vă prezint producătorul şi distribuitorul de entertainment soft Interplay Production. De parcă ar mai fi nevoie!



Ca orice firmă de succes, are în spate un om de afaceri deosebit de important, în acest caz fiind vorba de Brian Fargo. Numele de Fargo vă spune ceva? Brian Fargo este unul din descendenţii lui William George Fargo, de la Wells Fargo şi American Express. Acum cred că v-aţi dat seama cam ce resurse a avut la dispoziţie Brian Fargo atunci când a fondat **Interplay Production**, al cărei preşedinte este şi în prezent. Ambii Fargo sunt cunoscuţi pentru succesul enorm pe care l-au avut în afaceri, primul în domeniul finanţelor, iar ultimul, Brian, în vârstă de 35 de ani, în domeniul soft-ului interactiv. Brian şi-a petrecut cea mai mare parte a copilăriei în Whittier şi Newport Beach unde, în perioada de liceu, a şi fost atins de virusul calculatoarelor. După ce a absolvit liceul Corona del Mar şi a studiat un an la Orange Coast College, Brian s-a dedicat în întregime producerii de entertainment soft. În 1983, la 21 de ani, deţinea deja două companii, când a fondat-o pe cea de-a treia şi cea mai de succes, **Interplay Production**. El a achiziţionat un studio şi a strâns o mână de profesionişti cu care a început să producă soft. La scurt timp după aceea au lansat pe piaţă primul lor CD. În mai puţin de un deceniu, Brian a reuşit să facă din **Interplay Production** unul dintre cei mai de seamă producători şi distribuitori din industria jocurilor pe PC, atât în SUA cât şi peste hotare. Văzând că treaba merge, şi încă foarte bine, la începutul anului 1994 Fargo şi-a extins compania cu un nou departament VR Sports şi a cumpărat Shiny Entertainment. În schimb, a cedat o mică parte din acţiunile **Interplay Production** gigantului din lumea entertainment-ului, Universal Studios. Fargo şi echipa sa – în jur de 530 de programatori fanatici – vor lansa nu mai puţin de 30 de jocuri anul acesta. De asemeni, de-a lungul anului 1997, în cadrul **Interplay** au avut loc restructurări masive, compania fiind împărţită în cinci divizii mai mici, fiecare dintre ele concentrându-şi eforturile pe un anumit gen de jocuri.



Divisions & Subsidiaries:

Formată la începutul anului 1997, **Interplay OEM, Inc.** este unul din liderii mondiali în oferta de soft educaţional şi de entertainment. O mică divizie a **Interplay Production**, care are singură la activ peste 300 de titluri distribuite, toate opera unor companii de vârf în domeniu. Divizia de Licesing şi Merchandising oferă celor interesaţi o mulţime de personaje din aria vastă a **Interplay**-ului. Prin Pictures Division, **Interplay** oferă producătorilor de filme licenţe asupra jocurilor distribuite de ei.

Shiny Entertainment, producătorul marelui hit comercial care a fost Earthworm Jim, a fost cumpărată de **Interplay Production** în 1995 şi îşi are sediul în Laguna Beach, California. Shiny deţine şi patentul AnimotionTM, proces prin care personajele de desen animat sunt introduse în mediul entertainment software-ului.

Deschizându-şi porţile în 1995, VR Sports produce şi distribuie unele dintre cele mai bune simulatoare sportive, atât pentru PC-uri cât şi pentru console. Produsele VR Sports au obţinut licenţele pentru ligile şi jucătorii din fotbal, baseball şi hochei. Black Isle este partea din Interplay Production dedicată în exclusivitate producerii celor mai bune RPG-uri. Pe lângă Fallout, RPG-ul anului 1997, Black Isle a participat masiv şi la produsele seriei Advanced Dungeons & Dragons: Forgotten Realms.

Secţia de jocuri action, Tantrum, produce jocurile cele mai inovative atât pentru PC cât şi pentru console, şi ceea ce este poate cel mai important, pentru toate categoriile de gameri.

Flat Cat, încă o mică parte din **Interplay Production**, se ocupă în exclusivitate de jocurile de strategie. Jocurile sale sunt transpuse atât în universuri familiare, ex Star Trek, cât şi în medii extreme, AI-Alien Intelligence. **Tribal Dreams** are datoria de a produce cele mai tari jocuri adventure. Formată în 1995, **Tribal Dreams** produce jocuri pentru console şi PC-uri, bazate pe cele mai interesante poveşti şi cele mai noi tehnologii. Deviza „By gamers. For Gamers" caracterizează foarte bine filozofia companiei, aceea de a oferi consumatorilor cele mai bune produse multimedia, educaţionale sau distractive.

Claude

The Lost VIKINGS II - Norse by NorseWest



La prima vedere s-ar spune că Nord prin Nord-Vest este un simplu platform game, cu o acțiune destul de atrăgătoare, un simplu side-scroller mai cu moț. Dar lucrurile nu stau chiar așa...

Jocul se desfășoară într-un cadru desenat cu mult talent în 2D, iar cele trei personaje pe care le cunoașteți deja din The Lost Vikings sunt de data asta renderizate în 3D. Pentru cei care încă nu-i cunosc pe cei trei omuleți, dați-mi voie să vi-i prezint: Erik the Swift, Olaf the Stout, Baleog the Fierce. Acești vikingi reprezentativi vă vor însoți într-o aventură plină de umor și de acțiune. Aceste personaje pot fi controlate de jucător la fel ca cei trei bărbați forțoși și viteji. Scopul celor trei este același de-a lungul fiecărui nivel: să iasă întregi din el. Pe drum ei vor găsi o grămadă de obiecte care le vor fi de mare ajutor. Cel mai important este să găsească în jur de trei obiecte care să-i teleporteze la nivelul următor.

O chestiune de talent

Fiecare personaj are o serie de abilități unice. Erik poate alerga foarte repede și poate sparge cu casca sa anumite ziduri. Astfel, el deschide drumul lui Olaf care poate să străbată următoarea porțiune din nivel. Olaf este mai plinuț așa din fire dar are un scut cât el de mare cu care poate să planeze și să bareze orice fel de proiectil, permițându-i lui Baleog să-și folosească pumnul bionic sau săbiuța pentru a omorî toți dușmanii. În timp ce controlezi un anume personaj, celelalte vor aștepta răbdătoare pentru rândul lor la acțiune. Trebuie să se știe deci că cei trei pot lucra numai în echipă. Cele trei personaje se pot despărți unul de altul pentru a rezolva o anume parte din nivel și/sau pentru a ajunge într-o anume parte din nivel unde ceilalți nu pot ajunge. La sfârșitul unui nivel se reunesc fiecare cu obiectul pe care trebuia să-l găsească și, după un scurt dialog plin de umor, se teleportează la nivelul următor.



A fost odată...

Ca niciodată, un mic sat de vikingi. Acești vikingi trăiau și ei ca toate lighioanele pe acest pământ, numai că într-o noapte a apărut o mare navă extraterestră care i-a răpit pe cei trei protagoniști din sânul familiilor. Acum, cei trei au reușit să scape de pe navă, dar nu au aterizat acasă, așa că vor trebui să se întoarcă pe navă. În ajutor le vine o vrăjitoare care le spune că trebuie să găsească trei obiecte pentru a crea o poțiune prin care cei trei se pot teleporta.

In the End...

The Lost Viking II – Norse by NorseWest nu este tocmai jocul perfect. Vocile personajele pot fi la un moment dat cam enervante. Grafica este din default 320x240, iar dacă alegem o grafică de 640x480, imaginea se dublează, dar personajele devin foarte mici și se pierd o grămadă de detalii și mișcări pe care aceștia le fac când se plictisesc, pe scurt se pierde o parte din farmecul jocului. Ce ar mai fi de reproșat este viteza de încărcare a unui nivel, dat fiind faptul că grafica nu este tocmai cine știe ce. Cu toate aceste bug-uri, jocul rămâne un clasic de neuitat, care a jucat un rol important în viața gamerilor.

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Interplay Productions
Distribuitor: Interplay Productions
Hardware: Pentium 60, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Nu
Platformă: Win95

NOTA 83



Zbori cu un elicopter, tragi, distrugi, şi te întorci plin de glorie în patria mamă.

Având în vedere că trebuie să facem un review special la o firmă ca **Interplay**-ul (care a realizat o grămadă impresionantă de jocuri), trebuie să trecem printr-o varietate de jocuri, dar doar atât cât ne permite numărul de pagini. Şi pentru că unul din jocurile jucate şi îndrăgite de mulţi gameri este Jungle Strike, atunci ne vom aduce puţin aminte despre el, iar pentru cei care nu au jucat acest joc este bine să aibă în vedere articolul de faţă.



O continuare a războiului din Golf ?

Aşa cum ne-am obişnuit, un joc care a avut succes are întotdeauna o urmare. Deci, în urma succesului dobândit de Desert Strike apare continuarea acţiunii tuturor timpurilor, acţiune foarte reuşită în acest joc. Războiul în Golf s-a terminat, dar cum răul niciodată nu încetează, iată că o forţă mult mai terifiantă şi-a făcut apariţia pentru a pune în pericol pacea lumii. Marele general Kilbaba, care a fost teroarea deşertului, supranumit Nebunul, a murit dar fiul lui, tânărul Kilbaba este însetat de răzbunare. Pentru a realiza o mare catastrofă şi pentru a fi luat în seamă ca o ameninţare serioasă, acest tânăr delicvent s-a hotărât că este mai bine pentru el dacă îşi va uni forţele cu un alt răufăcător care are şi el aceiaşi dorinţă – să facă ca teritoriul Statelor Unite să tremure de frica lor. Acest aliat este nimeni altul decât Carlos Ortega, cel mai mare magnat al drogurilor din întreaga lume, iar celor doi le-a venit în minte să pregătească spre lansare cu destinaţia SUA o rachetă nucleară, rachetă ce urmează a fi lansată din inima junglei stăpânite de Ortega. Astfel, cum această ameninţare care pluteşte deasupra Statelor Unite trebuie să fie anihilată împreună cu autorii ei, intri tu în scenă, un pilot de elicopter dotat cu tot ce trebuie pentru a kilări această ameninţare.



Cam ce cuprinde jocul

Misiunea noastră de pilot profesionist este să realizăm o serie de campanii, mai exact nouă campanii de un grad militar ridicat, pentru a strivi toate ambiţiile alianţei criminale. Pentru realizarea acestor campanii trebuie să avem la îndemână aparatură de ultimă oră, deci vom avea patru tipuri de elicoptere de atac. Armele din dotare sunt cele mai performante şi, ca să vă demonstrez acest lucru, vă descriu câteva dintre ele: rachete „seek and destroy" pentru elicopterele inamice, arme strategice de sol, lansatoare de rachete Patriot, tancuri de atac, Humvees şi multe altele. Legat de grafică vă spun doar atât: este foarte mişto şi, drept dovadă imaginaţi-vă că are şi misiuni de zbor noaptea. Pe lângă faptul că puteţi avea unul dintre cei cinci co-piloţi, jocul se mai poate juca şi cu ajutorul unui joystick.

Nyk

LEVEL DATA

Producător: Interplay Productions
Distribuitor: Interplay Productions
Hardware: Pentium 60, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Nu
Platformă: Win95

NOTA 83

Atomic Bomberman

Do u like Jackie Chan? Atunci imaginați-vă un joc în care există un fel de Jackie digital.



Ce are în comun numele mai sus amintit cu *Atomic Bomberman* (subiectul pe care se face disecția creierului în acest articol)? Simplu, amândoi vin din Asia, ambii sunt scunzi, iuți și haioși și se bucură de o popularitate imensă. Dar mai ales: ambii dau cu inamicii de pământ de le sfârâie părul din vârful capetelor de ciudați incomensurabili. Acum ceva timp în urmă, am avut ocazia de a-l vedea la lucru pe omul cu butucu, pardon cu bombele. O bombă aci, una dincolo… poc, poc… și gata cu inamicu'. La fel și cu Jackie Chan – un cap aci, una-două-trei picioare în parte de joc un pumn sus și gata filmu'.

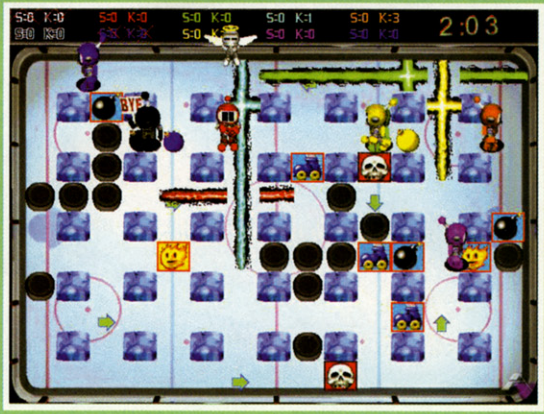
Interplay a stat un timp pe gânduri și s-a gândit că un fel de clonă a seriei Super Bomberman ar fi mai mult decât binevenită (au existat cinci titluri Sper Bomberman produse pentru SNES/ Super Famicom). Gameplay-ul este apropiat de cel al originalului și în general nu îți ia mai mult de cinci minute să înveți ce să faci. Să arunci bombe nu este nici o problemă, apeși doar o tastă, să culegi bonus-uri și power-up-uri – iarăși nu-i nici o problemă – cel mai dificil este să-nveți s-o tai rapid din fața puterii de foc devasatatoare a bombei atomice.

Eu sunt un iradiat!

Adevărata provocare constă în a învăța folosirea diferitelor power-up-uri. Acestea din urmă dau Omului cu Bomba abilitatea de a lovi sau arunca bombele în timp ce virușii pot duce la o încetinire a mișcării, la împiedicări, bâlbâiri sau alte disfuncții. *Atomic Bomberman* aduce o mulțime de noi și interesante power-up-uri, însă omite o serie de lucruri clasice interesante, cum ar fi kangaroos (power-up introdus în Super Bomberman 3). Acest lucru poate că-i va dezamăgi pe unii și îi va înfuria pe extremiștii Bomberman. Poate n-o să vă vină să credeți, însă de-a lungul vremurilor s-au format o serie de grupări care discută și-acum (parc-ar face politică) care este cel mai reușit Bomberman (om cu bombe atomice).

Interplay nu a intenționat experimentarea unei jucabilități avansate. În schimb, toate eforturile au fost orientate spre o îmbunătățire a graficii și a sunetului, acestea fiind la data lansării jocului cele mai reușite. Acest lucru a reprezentat o mișcare înțeleaptă realizată de producători, fapt apreciat extrem de mult







de grupările mai sus amintite. Gamerii pot seta o mulțime de opțiuni, printre altele aflându-se aici și posibilitatea de a seta câștigarea unui meci în funcție de omoruri și match timer (de la un minut la infinitate). Oricum, nu există nici o posibilitate de a dezactiva ironiile lansate de Bomberman (Omul Radioactiv) pe durata jocului. Nu că acest din urmă lucru ar încetini jocul, însă unii tipi mai supărați (conservanți sau conservatori) consideră că micul atomic n-ar trebui să spună chestii de genul: „You are a stupid man's idiot" sau „Talk to the hand.".

Exploatând posiblitățile

Cel mai nou și mai interesant și mai cool și mai prețios și mai fercheș lucru, mi s-a părut a fi posibilitatea de a da drumul unei partide cu zece level-iști. Poate că unii gameri vor fi bucuroși să afle că prin intermediul tastaturii, a unui joystick cum ar fi Gravis GriP sau a nouă gamepad-uri Side Winder conectate între ele, pot juca simultan zece persoane. Între timp, extremiștii vor scoate triluri de bucurie că pot juca prin intermediul unui modem sau a unei rețele IPX cel mult zece persoane. Oricum, jocurile multiplayer au prostul obicei de a încetini calculatoarele și poate provoca din când în când (e enervant când asemenea întâmplări devin tot mai dese) câte o moarte accidentală. O anumită companie de peste hotare a estimat că peste 65 de procente dintre toate morțile în Internet au drept cauză o supraîncărcare a serverelor, fapt ce duce la scăderea vitezei și deci a reacțiilor. Astfel, micilor iradiați – opțiunea multiplayer nu oferă întotdeauna o deosebită plăcere, mai ales când stai prost cu nervii.



Un lucru bun care apare în timpul jocurilor de rețea este abilitatea de chat (a se înțelege: a-ți răci gura de pomană, mai ales că a venit geru' acu') cu diverșii inamici (dacă mai ai timp să te gândești la un text și să-l și bați la tastură, parcă-am fi o nouă generație de Speedy Gonzales). Ca un fel de consolare pentru cei care nu prea le au cu chestia asta și mor înainte de a arunca o bombă, **Interplay** s-a gândit la un editor de nivele rudimentar, care asigură acestui joc o viață și mai lungă.

La fel cum Jackie Chan a ajuns în cele din urmă la Hollywood, tot astfel Bomberman a făcut tranziția de la Playstation la calculator. În mod fundamental (lege nescrisă care nu prea este valabilă în țările estice, consolele existând poate doar pe la parlamentari pe-acasă), piața consolelor este diferită de cea a computatoarelor. Astfel, *Atomic Bomberman*, un joc ce a cunoscut un succes deosebit atât în format Playstation cât și în format pentru PC, se dovește a fi un titlu reușit. Și ca să fim sinceri, tot jocurile simple, necomplicate fac viața mai plăcută. Dacă vreți, Bomberman poate fi catalogat drept un produs de care ai nevoie atunci când vrei să te relaxezi și să mai lași la o parte munca de birou. Opțiunea multiplayer este mai mult decât binevenită, însă încetinirile care apar în timpul unor astfel de



meciuri îți lasă uneori un gust amar. Partea grafică (chiar dacă este 2D), și cea sonoră sunt deosebite și au fost catalogate la vremea lansării jocului ca fiind unele dintre cele mai reușite. Așa cum filmele cu Jackie Chan sunt pline de acțiune, de spectacol, și de umor, tot astfel *Atomic Bomberman* îți pregătește o adevărată supriză. Și ce este cel mai plăcut: toate acțiunile sunt absolut imprevizibile. Micul omuleț atomic ar trebui să se găsească pe fiecare dintre calculatoarele gamerilor. Este absolut fascinant! Quake, Tomb Raider sau mai știu eu ce jocuri sunt desigur produse de o calitate incontestabilă, însă o mică șustă în rețea e absolut necesară după părerea mea. Oricum, nu uitați să strângeți cât mai multe power-up-uri și să puneți bombele unde trebuie. În rest, nu trebuie să faceți altceva decât să vă mișcați rapid și să reacționați inteligent. Cam atât am avut de spus. Bye!

Mr. President

LEVEL DATA

Producător:Interplay Productions
Distribuitor: Interplay Productions
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Mutliplayer: Da
Platformă: Win95, Playstation

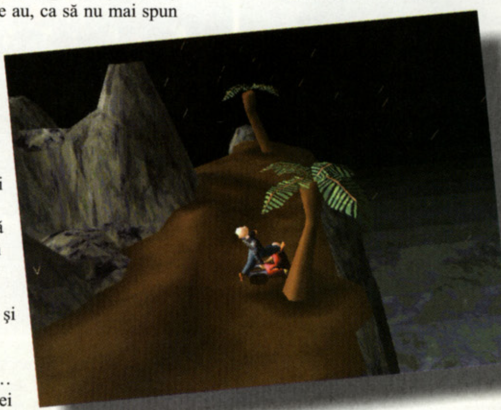
NOTA 89

FUN STUFF

Aşa... a mai trecut o lună şi noi tot pe aici suntem. Hai să vedem cum stă treaba luna asta...

Odiseea lu' Twinsen

Cred că ştie toată lumea, sau aproximativ toată lumea despre ce joc este vorba. Twinsen este un tip care trăieşte pe planeta Twinsun. Ceea ce este mai ciudat la joc sunt personajele... aţi observat probabil ce fel de feţe şi forme au, ca să nu mai spun de modul în care se mişcă. Ceea ce m-a impresionat a fost modul de-a dreptul absurd prin care personajul nostru obţinea anumite bonificaţii, ca să spun aşa. Săracul Twinsen trebuie să caute prin toate gunoaiele, doar, doar o găsi nişte inimioare care să-i mai ridice nivelul energiei sau un trifoi cu patru foi (în gunoaie?) care reprezintă o viaţă. Acestea nu sunt însă cele mai importante obiecte găsite prin gunoaie, vaze de flori şi mai ştiu eu ce alt fel de plante. Se mai găsesc şi poţiuni care măresc nivelul magiei dar şi bani. Aşa că să nu vă mai miraţi dacă auziţi de unele persoane care aruncă banii pe apa Sâmbetei şi prin gunoaie... căci ştiu ei ce fac... se mai gândesc şi ei la nişte personaje principale a unor jocuri care poate vor avea nevoie de nişte bani. Acum un alt lucru mai ciudat sunt banii înşişi care nu sunt tocmai folositori. De ce? Simplu, pentru că dacă intrăm într-un magazin din care am putea cumpăra viaţă şi magie şi căutăm puţin prin colţurile magazinului o să găsim exact ceea ce am vrea să cumpărăm... aşadar nu mai trebuie să cheltuim bani. Eu nu pot să înţeleg treaba asta! Păi ce se petrece aici domnule? Păi ăstea-s magazine comerciale sau centre de binefacere? Un alt bug este modul în care a fost conceput jocul. Dacă intri într-o peşteră găseşti nişte lilieci, îi omori, ieşi din peşteră... intri iar şi liliecii sunt din nou acolo. Asta mă cam scoate din sărite... adică nu mai are nici un rost să omorâm monştrii şi celelalte creaturi, mai bine ne ferim şi fugim cât putem ca să ieşim din locaţia cu pricina... la urma urmelor când vom reveni, tot acolo ne vor aştepta. Acest bug are şi o latură bună când vine vorba de bani, magie şi viaţă. Mergem undeva, găsim o grămadă de bani, plecăm din acel loc, intrăm în altă clădire, vorbim cu cineva (cu alte cuvinte pierdem puţin timp) şi revenim în locul în care am găsit banii respectivi şi TaaDaa!!! găsim iar aceeaşi cantitate de bani.





Una bucată idee trăsnită

Unul dintre fani noştrii s-a decis să ne scrie despre o idee mai trăsnită. Cam astfel se prezintă ideea sa despre un joc. „Titlul ar fi *Onion Fighter* şi ar începe cu tine în rolul de King of the Onions. Scopul ar fi de a ajunge cel mai mare şi mai tare campion din grădina cu legume. Astfel va trebui să te baţi cam aşa ca în Mortal Kombat cu o serie de luptători care arată ca nişte legume. S-ar crea în acest fel o serie de noi mişcări individuale (unice pentru fiecare jucător... vă daţi seama ce fatalităţi ar fi într-un astfel de joc? De exemplu, dacă vreun luptător v-ar tăia puţin ar începe să lăcrimeze, la fel ca la curăţatul cepelor... logic! După ce aţi învins toate legumele din grădină aţi devenit marele Rege al Legumelor! Jocul ar fi urmat de un alt joc numit *Onion Fighter II,* la sfârşitul căruia vei găsi nişte personalităţi politice pe care va trebui să le baţi. Desigur, ele vor arăta ca nişte cepe."

Nota zece pentru această idee! Am râs de ne-am prăpădit! Ei

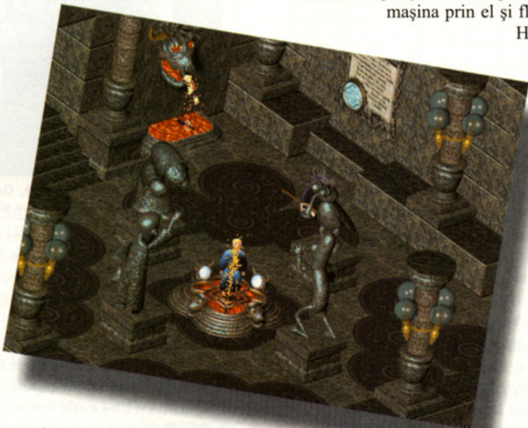




oameni buni cam aşa ceva ar trebui să trimiteţi voi pentru rubrica asta de Fun Stuff. Îi mulţumim de asemenea lui Stancu David din Bucureşti pentru ideea sa pentru un joc. Singura problemă ar fi că ideea ta nu este trăsnită! Ai o imaginaţie excelentă dar nu uita că în rubrica asta tre' să râdem!!! Aşa că mai pune nişte sare şi piper în povestea aceea şi sunt sigur că va ieşi aşa cum trebuie.

Alte faze

Matei Răzvan Orlando a observat cu stupoare în jocul Heretic I că unul dintre magicieni rămăsese fără chiloţei! Ce ne spune Matei „Prin vacanţa de vară când aveam timp să mă joc prin reţea până la 4 dimineaţa, jucam Heretic I. Un cooperativ. Norma, prietenul meu, vroia să-mi trimită un mesaj şi s-a oprit ca să-l scrie la tastatură. Eu eram chiar în faţa lui. Când mă uit mai bine la magicianul lui, ce să vezi? Nu mai avea chiloţi. Bă mie mi se pare cam ciudat ca magicienii să se apuce să facă striptease! De atunci, când mă joc Heretic mă apucă râsul". Cool, huh?!? Ce mai oameni buni puneţi-vă ochii la contribuţie... ăă la lucru şi vedeţi cine şi ce face prin fiecare joc. Aştept în continuare sugestiile voastre!



Acum să vă spun ce se mai întâmplă prin Need for Speed II şi Speed Busters. Păi în primul rând aş vrea să ştiu şi eu cine a plantat copacii din NFS III. Dacă mergeţi cu viteză mare o să vedeţi că vârfurile de brazi sunt aşezate unul lângă altul de parcă ar fi un gard! Domne' câtă muncă pe omul ăla să calculeze atâtea distanţe. Aşa, şi poliţistul ăla este cam burtos şi la urma urmelor nici măcar poliţist nu este pentru că eu personal am trecut cu maşina prin el şi flăcăul nici măcar nu a clipit! BUG! Ha Ha Ha! Acum să trecem puţin la Speed Busters unde cu maşinuţa mea bio-atomico-super-extra tare pot trece prin o grămadă de lucruri! Cum ar fi lăzi de lemn şi munţi de nisip! Nu mă înţelegeţi greşit! Maşina trece prin aceste lucruri fără să le distrugă sau să le împingă! Dacă te opreşti la un moment dat într-o cutie de lemn poţi să vezi că respectiva cutie are stopuri (cele de la maşina ta care se află în cutie). Complicat! Dar când te apuci să joci îţi vine să râzi şi să plângi! Să plângi pentru că jocul pe care ai dat o grămadă de bani este plin de bug-uri!



Şi ceva prin jocurile de strategie

La Ages of the Empire uitasem să vă mai spun câte ceva... există nişte coduri prin care ideile cele mai trăsnite ale producătorilor au luat viaţă în AOE! Dacă scrieţi aceste coduri (vedeţi DLH-ul) puteţi obţine catapulte care să tragă cu oameni! Da, aţi citit bine, cu oameni! Este pur şi simplu hilar să-i vedeţi pe bieţii oameni zburând nu prea mult prin aer ca superman (din cauza vântului li se vede şi funduleţul!). Aşa, dacă mai scrieţi un cod o să trageţi cu vaci! Da! Cu văcuţa Milka! Să vedeţi numai ce piruete faine face prin aer! Un alt cod transformă unităţile navale cele mai puternice în unităţi terestre. Adică cu vâsla pe uscat! Ce stupoare pe soldaţii inamici să găsească în mijlocul câmpiei o ditamai navă de război! În cele din urmă ar mai fi un cod care face soldaţii aproape nemuritori... adică mor ceva mai greu! Dacă un soldat moare se transformă într-un călăreţ şi după ce moare şi el se transformă într-o catapultă! Probabil este vorba de efectele exploziei de la Cernobâl asupra populaţiei. Mă rog... Oameni buni, puneţi mâna pe creioane şi scrieţi. Menţionaţi pe plic pentru Fun Stuff !!!!! Nu de alta, dar primim atâtea scrisori că aş înnebuni să mă apuc să caut prin ele sugestii pentru rubrică! Mulţam'!

Sergio

Spre o maturitate PCI

După o scurtă copilărie zbuciumată şi nestandard, urmată de o adolescenţă galopantă şi cu tendinţe de apariţie a unor formate şi API-uri mai răspândite, iată că plăcile de sunet PCI se apropie de maturitate, ceea ce ne permite o discuţie mai serioasă asupra celor mai noi astfel de dispozitive.

Cred că o bună parte a cititorilor sunt obişnuiţi ca articolele de mari dimensiuni să fie dedicate unor plăci de sunet din categoriile mai înalte de preţuri, şi pe deasupra cu oarecare pretenţii, în special pe partea de MIDI. De obicei prezint plăci care au utilitate în facerea muzicii. Iată însă, dragi cititori, că dau curs cererilor voastre repetate, urmând ca în acest articol să conturez profilul actual al plăcii de sunet PCI „populare", insistând pe caracteristicile cele mai noi ale plăcii de sunet pe care utilizatorul fără pretenţii şi nedornic de prea mare cheltuială o va instala în sistemul său.

Genius Sound Maker 64

Plăcile de sunet Genius ne erau până de curând cunoscute ca fiind dispozitive oneste, de calitate puţin deasupra mediei, raportat la celelalte plăci de sunet din categoria celor ieftine. Dotate cu procesoare ESS sau Crystal, erau mulţumitoare pentru utilizatorul nepretenţios.

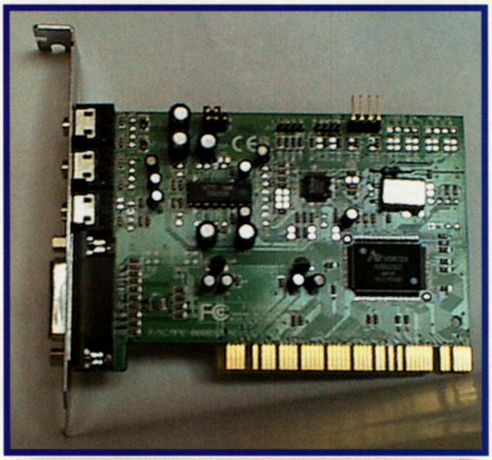
Iată însă că, odată cu apariţia noului val PCI, plăcile Genius au trebuit să facă faţă la rândul lor noilor pretenţii pe care consumatorul le are de la o placă de sunet PCI. Mi se pare o dovadă de inteligenţă a celor de la KYE Systems (producătorii gamei Genius) faptul că au decis să păşească în domeniul PCI cu dreptul, construind Sound Maker 64 în jurul unui procesor audio foarte capabil – Vortex AU8820. Realizatorii acestui procesor sunt deja celebrii Aureal Semiconductor, care prezintă Vortex AU8820 ca având caracteristici impresionante.

Calitatea audio

În primul rând, calitatea audio a output-ului. Trebuie să mărturisesc faptul că am fost puternic impresionat de excelenta claritate şi dinamică a redării fişierelor wave şi mp3. Dacă o placă de sunet din categoria de preţ în care se încadrează Sound Maker 64 poate suna atât de bine şi de curat, reliefând la modul HI-FI întregul spectru al frecvenţelor audio, atunci avem veşti bune pentru evoluţia ulterioară a preţurilor plăcilor de sunet de calitate. Sub nici o formă Sound Maker 64 nu mi-a amintit de sunetul înfundat şi fără pre-



Setarea MIDI a Genius Sound Maker 64 – număr de voci şi efecte.



Sub aparenţa ei benignă, Genius Sound Maker ascunde un motor de 300 MIPS produs de Aureal Semiconductor.

zenţă al vechilor plăci de sunet ieftine.

Cei de la Aureal Semiconductor susţin că procesorul Vortex AU8820 este capabil de un raport semnal/zgomot al ieşirii de minim 95dB. Realitatea implementării procesorului pe o placă de sunet PCI, supusă unor influenţe electromagnetice deloc de neglijat, este puţin diferită. Cu toate acestea, zgomotul de fond este foarte redus, sub acest aspect Sound Maker 64 intrând cu siguranţă în categoria plăcilor de sunet cu un raport semnal/zgomot pe ieşire mai mare de 80dB (AWE64 Gold are un raport semnal/zgomot de 80dB, deci vă daţi seama ce performanţă atinge Sound Maker 64 în categoria sa de preţ!). Acest fapt face din Sound Maker 64 o excelentă opţiune pentru cei interesaţi de redarea la bună calitate a fişierelor mp3. Atât direct în căşti, cât şi amplificat, semnalul audio provenit din mufa de Line Out a lui Sound Maker 64 s-a dovedit de o calitate supe-rioară camaradelor sale de preţ, cât şi vechilor plăci ISA.

Nu acelaşi lucru se poate spune în ceea ce priveşte intrarea de microfon a plăcii de sunet. Intrarea de microfon are o calitate mediocră, fiind şi foarte zgomotoasă. Adică are exact calitatea la care te-ai gândi că este normală la o placă de sunet de preţ scăzut. În plus, Sound Maker 64 nu realizează un full duplex curat. În cazul în care înregistrăm un fişier wave simultan cu rularea în fundal a altui fişier wave, rezultatul va fi un wave care conţine, la volum foarte scăzut dar perfect audibil, semnalul audio al fişierului wave folosit ca fundal în timpul înregistrării. Sound Maker 64 nu este deci deloc recomandabil celor care doresc un full duplex impecabil.

În schimb, atât intrarea de Line In cât şi cea de CD In sunt silenţioase şi de bună calitate. De aceea pot spune cu tărie că Genius Sound Maker 64 este o placă de sunet bună pentru audiţia muzicală de calitate, deoarece, pentru a obţine rezultate superioare, ar trebui să investiţi cel puţin încă 50 USD (mă refer aici la Turtle Beach Montego A3Dxtream). Mai este însă un aspect care îmbunătăţeşte calitatea audio a redării muzicii cu această surprinzătoare placă de sunet. Despre aceasta veţi găsi amănunte în momentul în care voi vorbi despre aptitudinile de accelerator audio 3D ale luiSound Maker 64.

Implementarea MIDI

Îmi aduc aminte cu nostalgie şi groază de vremurile în care o placă de sunet dotată cu un wavetable hardware de calitate medie costa aproape suta de verzişori. Sunt preţuri de mult apuse, deoarece tendinţa actuală este de a înzestra fiecare placă de sunet PCI cu un wavetable mai mult sau mai puţin bun, mai mult sau mai puţin hardware.

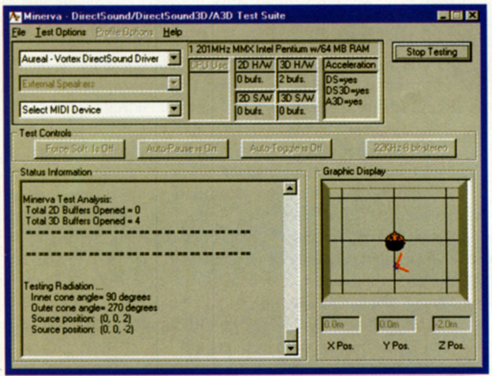
Procesorul Vortex AU8820 de pe Sound Maker 64 oferă o memorie wavetable hardware de tip General MIDI, cu o polifonie hardware de 32 de voci. Această polifonie poate fi extinsă la 64 de voci, prin adăugarea a 32 de voci sintetizate soft. Calitatea sample-urilor utilizate pentru alcătuirea acestui modul wavetable este bună, din nou surprinzătoare pentru preţul scăzut al plăcii de sunet. Totuşi, nu recomand folosirea acestei plăci pentru facerea de muzică, decât în cazul în care resursele voastre financiare au un ochi vânăt, un picior rupt şi un ulcer gastric perforat. Există posibilitatea aplicării efectelor de reverb şi chorus, dar aceasta numai global, şi nu la o calitate deosebită.

Cred că putem contura în acest moment portretul robot al implementării MIDI specifice plăcilor de sunet PCI actuale, de preţ mediu. Avem deci o memorie wavetable bunicică, timbrele fiind încărcate fie într-o memorie de pe placa de sunet, fie în memoria calculatorului (de cele mai multe ori; acest procedeu este posibil datorită vitezei crescute de lucru a bus-ului PCI, ceea ce a dus practic la eliminarea latenţei audio a sistemului), fie în ambele memorii, pentru expandarea polifoniei. Apoi, există două mici bloculeţe de efecte, de reverb, respectiv chorus. Acestea nu sunt tocmai de cea mai bună calitate, mai degrabă dând **senzaţia** de reverb sau de chorus, decât aplicând cu acurateţe aceste efecte. În plus, există posibilitatea de a modifica numai intensitatea aplicării acestor efecte, fără acces la alţi parametri specifici celor două efecte acustice. Mai mult, intensitatea se poate regla numai global, asupra tuturor celor 16 canale MIDI deodată, cu ajutorul unui program utilitar care vine cu placa de sunet.

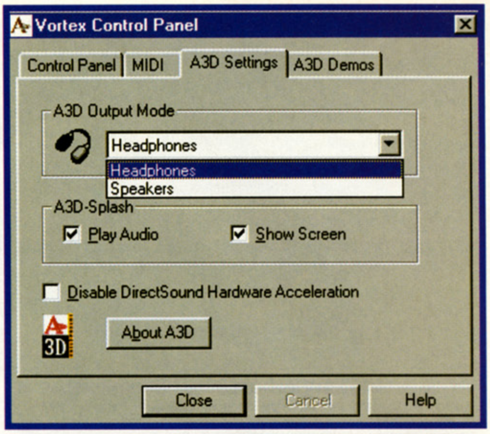
Suportul DLS

Încă un element care întregeşte tabloul MIDI al acestor plăci de sunet este suportul pentru formatul DLS (DownLoadable Samples), adică pentru API-ul Direct Music/DLS Acceleration al celor de la Microsoft. Acest format se pare că ar trebui să înlocuiască fişierele wave folosite până acum ca suport al muzicii de fundal a diverselor jocuri sub Windows, cu fişiere MIDI, după obiceiul mai vechilor jocuri sub DOS. Timbrele de instrumente folosite ar urma să fie cele livrate cu placa de sunet, sau cele pe care creatorii jocului le vor integra în însăşi structura acestuia. Acesta este marele atu al acestui API, posibilitatea pe care o oferă producătorilor de a-şi crea bănci proprii de sample-uri pe care să le încarce în memoria sistem la rularea jocului, folosindu-le apoi prin intermediul fişierelor MIDI. Două sunt avantajele semnificative ale acestui procedeu.

Ne-am obişnuit deja ca în cazul marii majorităţi a jocurilor sub Windows să avem în meniul de opţiuni posibilitatea de a alege între două calităţi ale playback-ului muzicii de fundal,



Aureal Minerva în momentul testării comportamentului plăcii de sunet la rotirea unei surse de sunet virtuale conice.



Genius Sound Maker 64 oferă posibilitatea de a seta output-ul - fie în căşti, fie în boxe – pentru o cît mai realistă redare a spaţialităţii sunetului.

uneori chiar şi al efectelor de sunet din joc. Adică, suntem puşi a alege între un playback la o rată de eşantionare de 11 KHz sau de 22 KHz, în cel mai bun caz între 22 KHz şi 44 Khz. Aceasta deoarece, în situaţia în care puterea de calcul a sistemului se dovedeşte insuficientă, scădem rata de eşantionare pentru a nu fi afectată viteza jocului propriu-zis. Scăzând rata de eşantionare, scade încărcarea pe memoria şi CPU-ul sistemului, eliberându-se resurse pentru grafică şi calcul.

Dacă jocul foloseşte o bancă de timbre pe care o încarcă în memorie, aceste timbre pot fi sample-ate la 44 KHz pe 16 biţi, de unde rezultă o calitate net superioară a sunetului (fără a încărca semnificativ un RAM care azi nu trebuie să fie mai redus de 32 MB, având tendinţa de a fi în mod standard 64MB). Iar această calitate este obţinută practic fără efort de calcul din partea CPU-ului, ce poate astfel fi integral folosit pentru logica şi grafica jocului. Pentru nivele diferite ale jocului se pot încărca bănci diferite de timbre, în acord cu piesa muzicală şi atmosfera specifice nivelului respectiv.

Pe lângă marele avantaj al eliberării resurselor sistemului, folosirea băncilor DLS duce indirect la scăderea dimensiunilor jocurilor, deoarece partea de fundal muzical a unui joc actual sub Windows tinde treptat să capete dimensiuni tot mai mari.

Despre MIDI, deci, de bine

La preţuri absolut rezonabile, noile plăci de sunet PCI asigură totuşi o calitate bună a sunetelor, dacă avem în vedere folosirea lor pentru jocuri. Rămâne de văzut dacă formatul DLS va prinde la producătorii de jocuri, momentan nefiind foarte răspândit. Circulă însă zvonul că acum, acum accelerarea DLS va fi generalizată. Ceea ce aştept de la această răspândire este de a duce la apariţia în API-ul Direct Music a suportului pentru folosirea efectelor de reverb şi chorus în alcătuirea băncilor de timbre, ba chiar la apariţia unui editor de bănci de timbre de tipul Vienna Studio. Încă mai aştept ... Pentru că, în acel moment, plăcile de sunet cu suport DLS vor putea fi folosite la facerea de muzică.

Compatibilitatea DOS

Toate plăcile PCI noi se laudă cu posibilităţile pe care le oferă celor care doresc să joace şi jocuri mai vechi, sub DOS. În acest scop, toţi producătorii s-au dat peste cap în a realiza soluţii de emulare a Sound Blaster-ului standard, fie acesta SB16 sau SB Pro. Vă pot spune că nici una din soluţiile actuale nu este 100% compatibilă sub fereastră DOS. Cele mai multe jocuri trebuie rulate în mod MS-DOS din Windows pentru a obţine rezultate mulţumitoare. Iar dacă nici aşa nu merg, păstraţi-vă o placă ISA cu suport SB serios pentru jocurile DOS de care nu vă puteţi despărţi. Sau, mai bine, treceţi pe Windows ... În oricare din cazuri, nu vă bazaţi pe plăcile PCI cu conector PC/PCI pentru compatibilitatea DOS. Există o mare probabilitate ca pe motherboard-ul sistemului



Proba de foc a acceleratorului audio 3D – realitatea virtuală. Aici, în Unreal, senzația pe care o încerci în fața acestei cascade este covîrșitoare.

vostru să nu găsiți unde să împlântați cablul respectiv! Sound Maker 64 nu necesită conexiune PC/PCI.

Sound Maker 64 este compatibilă DOS în proporție de aproximativ 60%, funcționând însă ireproșabil la rularea jocurilor DOS în Windows, în mod MS-DOS. Iar pe partea de MIDI, Sound Maker 64 s-a comportat admirabil la rularea jocului meu preferat sub aspectul muzicii - Transport Tycoon. Atunci când vreau să testez un wavetable pentru a spune dacă este bun pentru jocuri, rulez acest joc și ascult fiecare piesă muzicală. În urma testării cu Transport Tycoon pot spune că Sound Maker 64 este cu siguranță o placă excelentă pentru jocuri, și sub aspectul MIDI.

Aureal 3D

Cum era și firesc, datorită dotării cu procesorul Vortex AU8820, Sound Maker 64 oferă suport total, atât hardware cât și software, tehnologiei Aureal 3D. Rezultatele practice ale acestui suport sunt extraordinare, atât în ceea ce privește jocurile, cât și în audiția muzicală. Am „încercat" Sound Maker 64 cu un joc din multele care oferă suport A3D, și anume Unreal. Poziția fiecărei surse de sunet este perfect determinată în spațiu, cu toate că ieșirea audio presupune existența a numai două difuzoare, sau a unei perechi de căști. O parte din meritul acestei reușite se datorează folosirii unor foarte avansate funcții HRTF (Head Response Transfer Functions), precum și a unei TCC (Transaural Crosstalk-Cancellation) deosebit de eficace. La aceasta aș adăuga și capacitatea de simulare a efectului Doppler la un excelent nivel de acuratețe și realism. Pentru cei care nu știu, efectul Doppler se manifestă la trecerea unei surse de sunet pe lângă sau prin apropierea noastră, cu o viteză semnificativă. În timpul apropierii sursei de sunet, sunetul perceput de noi are o înălțime mai mare decât cea a sunetului real emis de sursă. Din momentul trecerii sursei sunetului pe lângă noi și a îndepărtării acesteia, percepem o scădere drastică a înălțimii sunetului.

O placă de sunet obișnuită, care nu oferă un suport serios funcțiilor DirectSound 3D, nu va oferi efectul Doppler. Astfel, la trecerea unei surse de sunet pe lângă noi nu vom sesiza decât o variație a volumului sunetului, nu și a înălțimii acestuia. Sound Maker 64 însă, datorită procesorului Vortex AU8820, oferă suport integral acestui efect. Bineînțeles, pentru obținerea unui asemenea nivel de realism nu este suficient API-ul DirectSound 3D. Aureal Semiconductor au implementat în procesorul Vortex AU8820 hardware-ul necesar pentru suportul propriului API, A3D Interactive. Acesta înseamnă o mai mare putere de procesare audio 3D (Vortex AU8820 are o putere de procesare de 300 MIPS!) și funcții îmbunătățite care pot da senzația deplasării surselor de sunet atât stânga-dreapta, față-spate, cât și sus-jos (!!). Pe lângă acestea, se adaugă efectul Doppler și capacitatea de a simula comportamentul acustic al diverselor incinte (efecte de reverb). Deoarece totul este realizat la nivel hardware, pe placa de sunet, se poate spune la modul cel mai serios că Genius Sound Maker 64 este un accelerator audio 3D, care nu încarcă procesorul sistemului pentru a satisface nevoile de calcul audio.

Doresc să fac aici o observație importantă. Programul utilitar pentru controlul funcțiilor A3D care se instalează odată cu placa de sunet Sound Maker 64 face distincție între folosirea pentru audiție a căștilor stereo sau a două boxe audio. Aceasta deoarece parametrii funcțiilor de *crosstalk cancellation* au valori diferite în cele două situații. Important este faptul că Sound Maker 64 oferă posibilitatea de a conecta căștile direct la ieșirea de Line Out, care are o putere de 2W. Celor care nu dețin sisteme de boxe active sau de amplificare dotate cu ieșire pentru căști, această facilitate le poate fi de mare folos. Pentru că efectul de spațialitate a sunetului oferă o senzație de maxim realism atunci când folosim căști.

A3D pentru audiția muzicală

Atât API-ul A3D, prin componenta sa A3D Surround, cât și harware-ul (și mă refer aici la procesoarele Vortex produse de Aureal Semiconductor) oferă posibilitatea simulării audiției în Dolby Surround, în cazul în care sunt cuplate cu un decodor Dolby, hardware sau software. Ceea ce se poate observa la Sound Maker 64 este că realizează o foarte bună spațializare a materialului sonor muzical, chiar dacă KYE Systems nu dau nici un fel de amănunte asupra modului în care este realizat acest lucru.

Testarea unui accelerator audio 3D

Pe lângă testul practic al jucării unui titlu care oferă suport audio 3D, lucru care ne poate lămuri definitiv asupra aptitudinilor de realism ale unei plăci de sunet, mai există o modalitate de verificare. Cei de la Aureal Semiconductor au realizat Minerva, un program specializat pentru testarea plăcilor audio 3D. Utilitatea acestuia se manifestă o dată prin aceea că oferă amănunte semnificative asupra parametrilor intimi ce definesc aptitudinile unor astfel de plăci. În al doilea rând, în lipsa unui joc ce oferă suport funcțiilor audio 3D, acest program poate fi folosit la rândul său pentru testul audio practic. Mi se pare semnificativ să accentuez câteva din punctele testării cu ajutorul programului Minerva.

Un parametru foarte important, care este testat în primul rând și care caracterizează un accelerator audio 3D, este numărul de surse de sunet ce pot fi procesate 3D în timp real într-un joc. Pentru fiecare din aceste surse virtuale ce pot fi procesate, placa de sunet oferă o resursă hardware, un buffer secundar prin intermediul căruia se face transferul sunetului digitizat către procesorul plăcii de sunet. Cu cât acest număr de resurse hardware este mai mare, cu atât este mai bine, cum este și firesc. Sound Maker 64 oferă 8 astfel de resurse hardware pentru procesare audio 3D.

Un alt parametru de asemenea important este latența audio 3D a plăcii de sunet. La un număr crescut de surse de sunet ce trebuie procesate în timp real, placa de sunet poate manifesta o latență crescută, adică o întârziere a sunetului față de manifestarea vizuală a fenomenului care l-a generat (lovirea unei bile de un perete, o împușcătură sau o explozie). Sound Maker 64 are o latență foarte redusă, practic insesizabilă.

Un alt test oarecum exotic pentru noi, cei care tocmai luăm contact cu noile concepte audio 3D, este cel al sursei de sunet conice care se rotește în jurul unei axe, în maniera în care se rotește o antenă parabolică de radar. Auditorul trebuie să poată sesiza diferențele de volum și direcție ce survin în timpul acestui test. Sound Maker 64 se comportă corect în cadrul acestui test.

Se mai testează efectul Doppler, mișcarea de rotație a sursei de sunet în jurul auditorului cât și mișcarea unei surse de sunet în sus și în jos, relativ la auditor.

Climaxul testului este atins prin rularea unei componente a Minerva numită Visual Interactive Application. În cadrul acesteia, auditorul se află pe un câmp virtual, în care pe traiectorii circulare orizontale se deplasează trei surse de sunet, fiecare emițând trei sunete diferite (automobil, elicopter, bâzâit de albină). În colțurile câmpului se află câte o sursă de sunet conică rotativă. Central, o altă sursă de sunet se deplasează pe direcție verticală. Aplicația este numită **interactivă** deoarece auditorul își poate modifica poziția virtuală, atât orizontal cât și vertical. Și în cadrul acestui test, Genius Sound Maker 64 și-a dovedit excelentele calități de accelerator audio 3D. Un punct foarte important este succesul pe

care îl înregistrează procesorul Vortex AU8820 în a oferi senzația așezării sursei de sunet deasupra sau sub auditor.

Deoarece Aureal Minerva este un program care se poate folosi pentru testarea aptitudinilor 3D ale oricărei plăci de sunet, sper ca în acest număr sau într-un număr viitor al revistei noastre să puteți găsi pe CD acest program. Totul depinde de viteza de reacție a celor de la Aureal Semiconductor în a ne oferi acordul lor în acest sens.

O victorie PCI

Indiscutabil, constatăm că Genius Sound Maker 64 este o placă de sunet foarte potrivită, atât pentru gameri, cât și pentru utilizatorul mediu de calculatoare. Dar ceea ce mă bucură în mod deosebit la această placă de sunet este faptul că stabilește un standard de calitate foarte ridicat, până acum de neimaginat pentru plăcile de sunet de preț scăzut. Aceasta va determina cu certitudine concurența să se străduiască mai mult, urmarea fiind, sper, generalizarea realizărilor de calitate în domeniul plăcilor de sunet așa-zis ieftine. Din acest motiv, va fi de așteptat ori o scădere a prețurilor plăcilor considerate ca din categorii superioare (dar nespecializate anume pe facerea de muzică), ori o diversificare semnificativă a funcțiilor și facilităților acestor plăci de sunet, în generațiile hardware care vor urma.

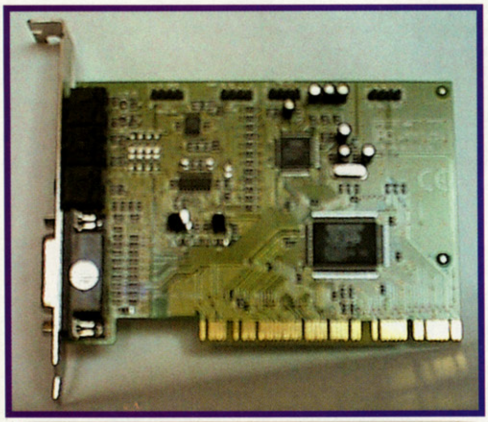
Ensoniq Audio PCI

Din aceeași clasă a plăcilor de sunet PCI populare vine și această placă de sunet construită în jurul procesorului Ensoniq ES1370 AudioPCI. Există mai multe diferențe importante între această placă și Genius Sound Maker 64.

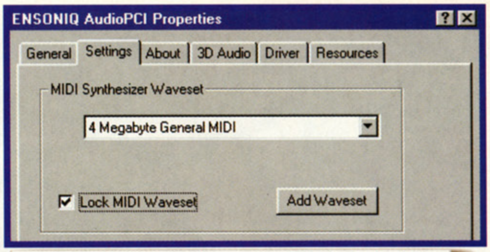
În primul rând, Ensoniq Audio PCI are ieșire de tip Line Out dublă, o ieșire pentru o pereche de boxe pe care o vom așeza în fața noastră și o ieșire pentru o pereche de boxe de așezat în spatele nostru. Iată deci o membră a noului val de plăci cu ieșire dublă și suport pentru surround-ul în patru boxe. Ciudat este faptul că, în schimb, nu există o mufă de Line In, numai una de Mic In și, pe placă, o mufă pentru conectarea audio a CD-ROM-ului.

Tot spre deosebire de Genius Sound Maker, Ensoniq Audio PCI are ieșirile mai puțin silențioase, raportul semnal/zgomot fiind modest, specific plăcilor de sunet populare. Cum este de altfel și calitatea audiției fișierelor wave și mp3. Totuși, este de remarcat full duplex-ul corect al Ensoniq Audio PCI. În plus, un utilitar de configurare a Ensoniq Audio PCI permite setarea plăcii pentru audiție în căști, două boxe sau patru boxe.

Am testat calitățile de accelerator audio 3D ale Ensoniq Audio PCI cu ajutorul programului Aureal Minerva. Testul a relevat performanțe medii, deoarece Ensoniq Audio PCI oferă suport numai pentru API-ul DirectSound 3D, nu și pentru A3D de la Aureal. Motiv pentru care Ensoniq Audio PCI nu a trecut



Ensoniq Audio PCI – o placă de sunet care nu iese în evidență decît prin prezența ieșirilor pentru două perechi de boxe.



O caracteristică de luat în seamă a Ensoniq Audio PCI – posibilitatea încărcării de noi bănci de timbre în memorie.

testul de efect Doppler, cel al sursei de sunet conice și nici cel al localizării sus-jos a sursei de sunet. În jocuri, Ensoniq Audio PCI a dovedit, la fel, calități medii, dar suficient de bune pentru a fi un accelerator audio 3D de luat în seamă.

Mai ales că, pe partea de MIDI, Ensoniq Audio PCI este destul de reușită, în sensul că oferă posibilitatea încărcării unor bănci de timbre în memoria sistem și suport DLS. Ori, cele două bănci, de 2MB respectiv 4MB cu care sunt livrate placa sunt de bună calitate, lucru justificat de numele Ensoniq. În plus, pe măsură ce vor apare bănci de timbre noi, acestea vor putea fi descărcate de pe site-ul Ensoniq și apoi încărcate în memorie. Singura mea nemulțumire este că băncile acestea au un format propriu, cu extensia .ecw . Deci, dacă Ensoniq nu creează un editor de bănci .ecw, utilizatorul va depinde numai de băncile produse de cei de la Ensoniq.

Partea mai nereușită a implementării MIDI este cea de efecte. Cum era și de așteptat, există cele două blocuiețe de reverb și chorus, dar acestea pot fi aplicate numai global pe cele 16 canale MIDI, și din păcate nu există un potențiometru pentru reglajul intensității acestor efecte. În locul potențiometrului este un comutator care selectează între *Off*, *On* și *Full*. Am preferat să merg cu Off pe toată linia de efecte, și trebuie să spun că am fost impresionat de calitatea timbrelor MIDI. Pe deasupra, se poate înregistra un MIDI ca wave în condiții foarte bune, cu un foarte scăzut aport de zgomot la înregistrare.

Ensoniq Audio PCI este astfel o placă de sunet care își merită poziția de placă de nivel mediu, cu un plus pe parte de MIDI și pe faptul că oferă ieșiri pentru patru boxe.

Rămâne de văzut dacă producătorii vor introduce ca standard ieșirile pentru patru boxe sau se vor baza pe performanțele deosebite ale API-ului A3D de la Aureal Semiconductor pentru a rămâne în formula cu două boxe. Pentru că patru boxe înseamnă o cheltuială mai mare și probleme crescute de amplasare în zona din apartament alocată calculatorului. Important este faptul că am putut prezenta în acest articol câte o placă de sunet din ambele tendințe ce se instaurează în domeniul plăcilor de sunet de largă răspândire, pentru a lăsa alegerea la latitudinea voastră.

Marius Ghinea
ghinea@hotmail.com

Informații:

Genius Sound Maker 64
Preț: 34 USD (fără TVA)
Ofertant: Flamingo Computers, tel. 01- 2225041

Ensoniq Audio PCI
Preț: 29 USD (fără TVA)
Ofertant: Blue Mark, tel. 01-2422825

Knock Off

În timp ce lumea numără ultimele zile rămase până la cedarea Hong Kong-ului către China, un mic afacerist trebuie să împiedice o conspirație care, în cazul unui succes, ar duce la o nouă eră a terorismului.



Knock Off este un action-thriller ce a adunat împreună o echipă de vis. Superstarul Jean Claude van Damme, alături de Rob Schneider (Judge Dread, Demolition Man), Lela Rochon (The Big Hit) și Paul Sorvino (William Shakespeare's Romeo & Juliet) sunt numele ce strălucesc pe afiș. Filmul a fost scris de unul dintre cei mai de succes scenariști, Steven E. de Souza, cel ce a scris și scenariile pentru Die Hard și Die Hard 2. *Knock Off* a mai adus un duo exploziv, producătorul Nansun Shi și cel mai în vogă regizor din Hong Kong, Tsui Hark care a mai regizat „A Chinese Ghost Story" și „Once Upon A Time in China". Filmele lui Hark au folosit ca sursă de inspirație pentru alți regizori celebri precum John Woo și Ringo Lam.

Marcus Ray (Van Damme) trăiește o viață liniștită în Hong Kong lucrând ca reprezentant al firmei V SIX Jeans. În timpul bramburelii din 1997, când se făceau pregătirile pentru trecerea Hong Kong-ului la China, Ray descoperă din întâmplare o conspirație teribilă o manevră a Mafiei Rusești prin care se dorea introducerea pe piața neagră a unei tehnologii pe cât de secrete pe atât de periculoasă, microbombele. Realizând consecințele nefaste ale unei astfel de operațiuni, forțele speciale ale poliției din Hong Kong, reprezentate de Ling Ho (Carmen Lee) și locotenentul Han (Michael Wong), cercetează orice pistă care i-ar putea ajuta să oprească acest cataclism global. În același timp, Karen Leigh (Lela Rochon), vicepreședinte al departamentului de vânzări din V SIX Jeans, descoperă că blugii sunt contrafăcuți. Leigh, imediat îi va suspecta pe Ray și colegul său, un agent CIA undercover Tommy Hendricks (Rob Schneider), ca fiind autorii. Leigh (la rândul ei un agent CIA undercover), Roy și Tommy, vor constata cu stupoare că microbombele sunt implantate în nasturii de la blugi, iar singurul om în care credeau că pot avea încredere, șeful CIA Harry Johnson (Paul Sorvino) este și el implicat. Ceea ce rezultă nu este greu de ghicit: lupte, cascadorii, mașini zburând în flăcări, explozii de tot felul ce acompaniează încercarea eroilor de a opri o catastrofă mondială înainte ca Marea Britanie să cedeze Hong Kong-ul Chinei.

Colaborarea dintre membrii echipei *Knock Off* a funcționat perfect, chiar dacă au fost cooptați din foarte multe țări (Tailanda, Australia, Sua, etc.). De altfel, Tsui Hark a mai lucrat împreună cu Van Damme și la „Double Team". Însă atracția peliculei va fi ca de obicei Jean Claude van Damme, care reușește să îmbine perfect farmecul cu performanțele fizice, mai bine zis cu figurile de kick-boxing. Pentru rolul Marcus Ray din *Knock Off*, Van Damme s-a antrenat îndelung și a urmat o dietă strictă. A reușit cu greu să se abțină în fața tentațiilor bucătăriei chinezești.

Knock Off nu explorează numai Kowloon și Hong Kong-ul, astăzi colonie chineză, ci se aventurează și pe frumoasa și liniștita Coastă de Aur și pe docurile cu iz arhaic Ziu Lian din teritoriile noi. De la străzile înguste și aglomerate din centrul Hong Kong-ului până la depozitele din San Po Kong, nici un loc nu a pus probleme cascadoriilor incitante realizate de Tsui Hark și asistentul său Sammo Hung. Orice obiect, cât de mic și neînsemnat ar fi părut, este folosit în aceste cascadorii.

Combinația dintre Hong Kong și *Knock Off* este asemănătoare celei dintre Blade Runner și Terra, o viziune a unei lumi a excentrităților, conspirațiilor și pericolelor.

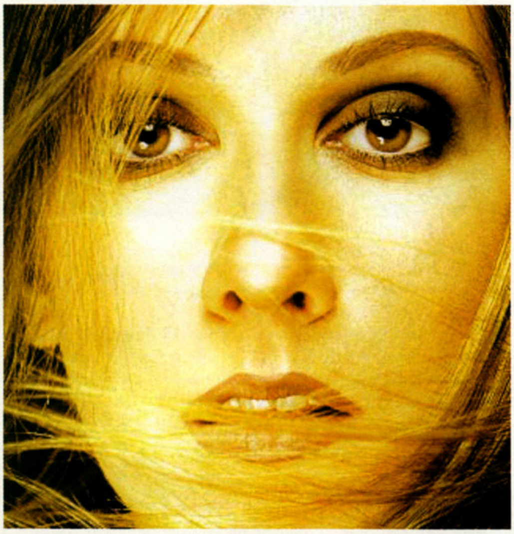
Claude



Celine Dion – S'il suffisait d'aimer

Este sensibil, elegant, cantabil, nostalgic, complet, este… un album Celine Dion. Este muzica pe care fiecare dintre noi ne-o dorim în momentele intime. Şi nu numai. Este sentimentul pe care artista este dispusă să-l împărtăşească şi celorlalţi. Este, dacă vreţi, întoarcerea lui Celine la rădăcini (amintiţi-vă numai furorile făcute de „D'eux – The french album" din 1995), căutarea ei de adevăruri general valabile ce-i vor permite pe viitor să privească muzica din alte puncte de vedere. De altfel, pe parcursul fiecărei secvenţe muzicale din album găsim sensibilitate, dorinţă, căutare. Este albumul cu care îţi vei impresiona iubita sau soţia. Albumul este realizat de Jean-Jacques Goldman, un atuu în plus pentru a vă convinge de calitatea produsului, iar primul extras de pe album, „Zora sourit" are deja un succes nebun în toată lumea.

Distribuitor: Sony Music



Iris - Mirage

Noul album al grupului Iris a fost testat live în spectacolul de la Sala Polivalentă din octombrie, şi hiturile formaţiei Iris n-au întârziat să apară: publicul s-a „zbuciumat" pe Mirage, a văzut Orange, a cântat Madrigal, a luat reţeta de la Dieta, şi a făcut comerţ cu Apa Vie. Cele douăsprezece piese ale albumului Mirage şi-au găsit susţinători fervenţi între cei 4000 de oameni aflaţi în sală. De-a lungul turneului de cluburi pe care Iris l-a întreprins în 15 oraşe ale ţării, printre piesele noi şi-au găsit locul şi melodii de pe albumele Iris anterioare: „Baby, Baby", „Să nu crezi nimic", „Somn bizar" şi „Demagog". Aflaţi în cel de-al 21-lea an de activitate, cei de la Iris se consideră nişte veterani tineri, pentru care moda ce vine şi trece în muzica rock este mai puţin importantă. Importanţi sunt suporterii grupului, care merită să asculte muzica de calitate a celei mai tari trupe de rock românesc.

Distribuitor: Zone Records

Z.O.B. – Telenovelas

Cea mai mare trupă de rock din România (media de înălţime 1.93) a dat drumul pe piaţă a ultimului lor LP: Telenovelas. Vlăduţ (Vlad Gorneanu – voce/bas), Moşu (Mihai Iovănescu – chitară/voce), Forest (Andrei Stăncescu – tobe/voce) şi Lonţi (Laurenţiu Olariu – chitară/voce) s-au săturat să fie spectatorii pasivi ai maniei pe care genul artistic „telenovela" a declanşat-o în rândul populaţiei feminine din România, şi au pus-o de un protest: „Mamei prietenei mele îi plac telenovelele/Prietenei mele îi plac teleneovelele/Chiar şi ţie îţi plac telenovelele/ Numai mie nu-mi plac telenovelele!!!". În total, albumul conţine 20 de piese Z.O.B. cunoscute, care, din cauza precarităţii stării financiare a poporului, n-au apucat să apară până acum pe un album: „Achille", „Asta", „I shot someone", „Balada căprii".

Distribuitor: Zone Records

U2 – „The best of 1980-1990"



Prima decadă din istoria grupului irlandez U2 a fost sărbătorită pe 2 noiembrie la Island Records prin lansarea unui album „best of"de 15 piese, cele mai cunoscute din această perioadă a grupului. Ca un preludiu al albumului, Island Records a pus la bătaie un nou single U2, „The sweetest thing", care este de fapt un cântec mai vechi ce trebuia să apară pe albumul „The Joshua Tree" din 1987. La vremea aceea însă, cântecul nu era terminat şi nu a putut fi inclus pe album. Videoclipul „The sweetest thing", care a făcut furori în Europa şi Statele Unite (via MTV) a fost înregistrat la Dublin, cu ajutorul colegilor de la Boyzone, care au participat la realizarea partidei de backing vocals.

Distribuitor: Zone Records



Claude

Despre o Istorie a Muzicii

Iată-ne ajunşi în rubrica noastră la un subiect mai serios – istoria muzicii universale. Bineînţeles, pe CD. Atinşi de bănuiala că o abordare multimedia a acestui subiect ar putea avea multe lipsuri şi erori, puteţi afla mai mult în articolul ce urmează despre ceea ce a fost pentru mine motivul de entuziasm al unei întregi după-amiezi.

Mi se pare indiscutabil faptul că unul din semnele indubitabile ale apropierii Omenirii de cel de-al XII-lea ceas al său este calitatea discutabilă a multora din enciclopediile multimedia care au proliferat odată cu naşterea CD-ROM-ului. Făcute probabil la repezeală, cu intenţia vădită de a înfunda pumni grei în gurile muşcăcioase ale concurenţei, unele „cioclopedii" sau alte programe educative mă duc cu gândul la streinii care cred că România, dacă nu este Ungaria, este cu siguranţă Bulgaria, cu capitala la Budapesta. Sau că Milică ar fi Odiosul. Sau că românii au moştenit cu toţii de la tetea Dracula un mic colţ veninos, pe care cu siguranţă îl ţin îndreptat spre Occident şi Reformă. Până şi în eroare, streinii greşesc. Dacă am avea un astfel de colţ, cu siguranţă l-am folosi pentru a fi cei mai eficienţi autovampiri din Europa.

Care este însă firma care acumulează bile mari, negre şi grele atunci când soseşte momentul adevărului? Cine prezintă în enciclopediile şi programele sale educative un epustuflant excedent de inexactităţi, naivităţi, abureli, copilării candide, sau informaţii perfect valabile pe vremea răposatului împărat Franz Josef? Nu v-aş putea da un răspuns tranşant fără riscul de a mă vedea, Doamne fereşte, prin vreo instanţă, dând socoteală şi bani grei tagmei avocăţeşti. Pentru a-mi desemna ţinta în mod subtil şi intuitiv, voi recurge la un mic paraboloid diabolic.

Pe vremea lui Stalin, circula prin blocul estic o glumiţă. Cum ruşii erau cei mai tari şi cei mai mari, este de la sine înţeles că până şi în domeniul piticilor erau pe primul loc, cu cel mai mare pitic din lume.

Ironia sorţii este supremă. Iată că, în zilele noastre, aproape neobservată, glumiţa cu pricina le vine americanilor ca turnată în Europa (pentru că dacă ar fi turnată la Hollywood ar fi de proastă calitate, nu s-ar încadra în toleranţe şi nu le-ar veni fix pe talie – dar cel mai rău ar fi că am avea un happy end). Pentru că americanii au reuşit nu numai să nască cel mai mare pitic din lume, dar şi cel mai moale. Ştiu, ştiu, căciuliţa cu vârf ascuţit şi moţ a unui pitic v-ar putea duce cu gândul la altceva, dar împotriva acelui altceva nu s-ar răscula nimeni cu legi antimonopol sau cu bancuri prin site-urile de hateri. Revenind la întrebările de mai sus, acea nămetenie de piticuţ este tocmai … Lămuriţi?… OK.



O montare spectaculoasă, plină de efect, specifică de altfel punerii în scenă a operelor lui Richard Wagner.



Preocuparea constantă pentru evoluţia formelor în istoria muzicii, aici forma clasică de sonată.

Cei buni – Zane Publishing

Iar dacă această deprindere a fuşeraiului comercial şi a impreciziei pare a caracteriza mare parte a produselor multimedia de peste Ocean, iată că unul din cele mai reuşite produse de acest gen de care am avut plăcerea a mă bucura vine tocmai de acolo. Am primit pentru review o realizare de excepţie a celor de la Zane Publishing. Este vorba de un pachet conţinând patru CD-uri, pachet dedicat în întregime istoriei muzicii şi intitulat „History of music – The Collection". Bineînţeles, autorii acestui pachet nu au pretenţia acoperirii integrale a subiectului, şi de aceea au structurat materialul acestei istorii pe patru arii de interes, ce se regăsesc fiecare în parte pe câte un CD.

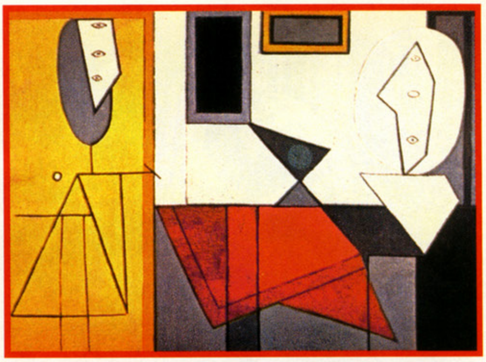
Preliminarii

Primul dintre aceste CD-uri are ca subiect începuturile muzicii, de la primele atestări ale acesteia în istorie şi până la primii ani de creaţie ai lui Beethoven. Cum este şi firesc, suntem introduşi în aspectele de început ale muzicii cu ajutorul muzicii populare a diferitelor zone ale globului, pentru că muzica populară, nu?, este cea care ne poate da primele indicaţii asupra rădăcinilor muzicii. Şi, legat de muzica populară, ni se prezintă (folosind ca exemplu muzica africană!) patru grupe importante de instrumente - instrumentele de suflat, instrumentele cu coarde, instrumentele de percuţie cu membrană întinsă pe un cadru precum şi cele fără membrană.

Când spun „ni se prezintă" înseamnă că pe ecranul calculatorului apare o succesiune dinamică de fotografii însoţite de o coloană



Catedrala Notre-Dame în anii în care muzica era la rîndul ei opera unor arhitecţi.



Pictură ce poate fi apropiată de atmosfera degajată de compoziţiile lui Stravinsky din perioada sa neoclasică.

muzicală exemplificatoare. Această coloană muzicală ne va însoţi pe parcursul derulării întregului material al acestei istorii a muzicii, şi mă întreb surprins cum de au reuşit realizatorii să o facă să curgă firesc, bucată muzicală după bucată muzicală, de cele mai multe ori atât de diferite ca stil şi manieră. Această îmbinare fină este una din marile reuşite ale acestui produs multimedia.

Prezentarea succintă a rădăcinilor populare a muzicii este încheiată, surprinzător, cu o reflecţie amară asupra pierderii contactului cu tradiţia muzicală datorită apariţiei stilurilor muzicale facile, comerciale, de fabrică. Subliniată prin două poze contrastante (un oriental în costum popular, cântând la un instrument tradiţional urmat de fotografia a doi orientali pe o scenă de cabaret, îmbrăcaţi ca nişte Alfonso de discotecă, cu paiete strălucitoare pe haine şi cu o atitudine zâmbitor dulceagă de nonheterosexuali) această aserţiune mi-a atras imediat atenţia. Am zis: semne bune, poate că avem de-a face cu o lucrare multimedia serioasă!

Mică exemplificare

Voi povesti puţin aici din conţinutul primei părţi a celui dintâi dintre cele patru CD-uri, şi anume cel intitulat „Through the classical period", pentru a vă oferi o imagine a modului serios în care cei de la Zane Publishing au înţeles să abordeze această istorie a muzicii.

De la muzica populară, pe care nu m-aş grăbi să o caracterizez în întregime ca profană, în special prin anumite funcţiuni ale ei şi prin legătura cu mitul, se trece la rădăcinile muzicii religioase. Din Mesopotamia în Egipt, de la evrei, chaldeeni şi greci, până la romani, influenţele muzicale s-au amestecat, apoi s-au decantat alcătuind baza cântării bisericeşti creştine. Această istorie nu dă atenţie cântării bizantine, concentrându-se pe cea gregoriană.



O ilustrare a viziunilor tulburi mahleriene.

Deşi prezente în actuala lucrare, unele lipsuri sunt totuşi de înţeles, materialul acoperit fiind prea vast pentru o tratare la marele amănunt. Ceea ce mi-a atras atenţia în mod deosebit au fost fotografiile unor monumente şi creaţii artistice ale antichităţii. Oricum, prea multă muzică din perioada respectivă nu prea putea fi dată ca exemplu, din păcate.

Lucrarea urmăreşte apoi evoluţia muzicii religioase occidentale, de la formele ei perfecte cuprinse în culegerea papei Grigore până la apariţia şi coagularea în jurul catedralei de la Notre Dame a uneia din cele mai importante grupări de muzicieni ce au creat bazele dezvoltării ulterioare a muzicii. Trecerea de la *monodie* la *discant*, apoi la *conductus*-ul izoritmic, pornind şi bazându-se pe *cantus firmus*-ul gregorian, va duce la apariţia *polifoniei*. Este excelent surprinsă apoi apariţia motetului şi edificarea lucrărilor polifonice de dimensiuni mari, complexe (cu trimitere la Mese de Notre Dame), prin unul din cei mai importanţi creatori care au făcut paşi în această direcţie – Guillaume de Machaut.

Trecând prin şcoala flamandă, apoi cea burgundă, cea engleză şi italiană, „History of music – The Collection" ne explică dezvoltarea polifoniei, diversele curente ce au dus la conturarea tot mai pregnantă a bazei sale teoretice. Nevoia de simplificare a compostului muzical, precum şi tendinţa tot mai accentuată spre o melodie mai pregnantă, pentru muzicalitatea plăcută urechii, duce la apariţia şi dezvoltarea operei ca gen muzical. Trecută întâi prin avatarurile moravurilor epocii, care făceau ca în timpul executării unei opere spectatorii să mănânce, să discute, să joace jocuri de noroc sau pur şi simplu să se sfădească – întrerupându-se pentru a asculta numai ariile preferate, opera îşi va găsi definitiv locul în genurile muzicale ce se vor bucura mereu de atenţia şi respectul publicului.

În tot acest timp, ca o expresie a laicizării muzicii şi a suportului tot mai larg al acesteia, apar instrumente noi şi se perfecţionează cele vechi. De fapt, pe parcursul întregii „History of music – The Collection" ne este prezentată evoluţia instrumentelor muzicale, în raport cu muzica diferitelor epoci. Şi, lucru foarte important, evoluţia muzicii în sine este privită în raport cu dezvoltarea socială şi economică a Europei.

Câteva accente

Astfel, apreciez luciditatea autorilor acestei lucrări multimedia, care, vorbind despre prolificitatea unor compozitori ca Handel sau Haydn, nu uită să accentueze ideea că un compozitor era în acele vremuri un fel de meşteşugar, un fel de pantofar care trebuia să compună la comandă, să satisfacă publicul şi în special pe nobilii la masa servitorilor cărora căpăta de mâncare. Astfel, multe din formele clasice ale muzicii sunt provenite dintr-un efort muncitoresc de a face faţă cererii de material muzical. Teoria bine ordonată oferea siguranţa că, şi în zilele (sau vieţile) de lipsă de inspiraţie, muzicianul putea să creeze lucrări noi pentru cei care i le comandau. Apoi, o formă fixă este mai uşor de înţeles de către public, ajutându-l să scape de efortul de a pătrunde cu adevărat în muzică.



John Cage transformîndu-şi pianul bine temperat în pianul bine preparat – cu şuruburi, cuie şi bucăţi de cauciuc.

Observaţie personală: de aici, prin feedback, ajung mare parte a muzicienilor să nu mai pătrundă prin muzică, sub jugul uşurător de viaţă al formelor. De altfel, în „History of music – The Collection" se pune foarte mult accentul pe dezvoltarea şi conturarea acestor forme muzicale, în special în ceea ce priveşte forma de sonată, dezvoltarea armoniei şi atitudinea creatorilor faţă de principiile tonale.

Modul de lucru cu tonalitatea este un subiect ce străbate întreaga enciclopedie, pornind de la Liszt, ajungând apoi la Wagner şi Debussy. Şi nu pot să nu fiu uimit de umorul subtil al celor de la Zane Publishing, atunci când afirmă despre creatorii atonalismului că, în efortul lor de a sparge tiparele tonalităţii, au creat o solidă bază teoretică atonalismului. Aceasta deoarece, compozitori de structură germană, vienezii Schonberg şi Alban Berg nu puteau respira probabil fără a avea spatele asigurat de o structură teoretică fără fisură. Carevasăzică, lupta de eliberare de sub tirania tonalităţii a dus firesc la instaurarea unei noi dictaturi teoretice, împlinită apoi prin naşterea serialismului. Interesantă poziţia celor de la Zane faţă de serialismul din universităţile americane ... Dar nu vă mai spun nimic despre aceasta, aflaţi voi din „History of music – The Collection".

În care se pune accentul şi pe idei oarecum exotice pentru muzică, şi anume înclinaţia pentru oglindirea propriilor abisuri psihice, viziuni şi coşmare, ce poate fi regăsită în muzica lui Mahler sau a lui Strauss (nu cel cu valsurile!). Aceasta sub influenţa unuia din cele mai la modă subiecte în lumea bună (sau mai puţin bună) a acelor vremuri – psihanaliza.

În seria accentelor pe care doresc să le pun în prezentarea acestei realizări multimedia, adaug şi fineţea cu care autorii trec de la un subiect la celălalt, de la un compozitor la altul. La Brahms se ajunge prin aceea că este un oponent al lui Wagner, la Liszt prin admiraţia sa pentru Berlioz. Creaţia lui Debussy ne apare perfect curgător, din necesitatea părăsirii formei de sonată şi a tiparelor tonale.



Cîntecul şi lupta sindicală, în perioada tulbure a începutului de secol american.

Despre muzica americană

Importantă mi se pare tendinţa de a corela semnele vremurilor cu evoluţia muzicii mai ales în modul în care cei de la Zane Publishing abordează, pe un întreg CD, istoria muzicii americane. Spre exemplu, mişcarea sindicală în SUA a dus la apariţia unei întregi categorii de cântece de protest şi mobilizare. La fel, mişcările feministe sau cele de tip Armata Salvării, în care se combinau vechi imnuri religioase de sorginte reformată cu teme şi procedee mai mult sau mai puţin profane. Uneori, în stil american, lucrurile căpătau accente comice, cum ar fi un foarte vesel cântecel inspirat de asasinarea în 1901 a preşedintelui american Mc' Kinley. Mişcările populaţiei de culoare din 1950-1960 pentru drepturi şi nediscriminare nici nu pot fi concepute fără puterea de coeziune şi îmbărbătare oferită de muzică. Procesiuni imense de oameni cântând pe străzi, ordonat, non-violent. Impresionant. Sau Vietnamul, cu ditamai reacţia cultural-muzicală de protest pe care a declanşat-o. Mai nou, sursă de inspiraţie a devenit ecologia. Şi aşa mai departe, acestea sunt o parte dintre corelaţiile pe care „History of music – The Collection" le face între istoria unui popor şi muzica acestuia. Evident, cu exemplele muzicale şi de imagini aferente.



Un sintetizator, aşa cum arăta la începutul anilor 60. De fapt, mai degrabă un apartament sintetizator, avînd în vedere dimensiunile uriaşe ale aparaturii.

„Everything counts in large amounts" (DM)

Revenind la poziţia muzicianului de „manufacturier"/proletar intelectual supus legilor pieţei muzicale, adică relaţiei cerere - ofertă, găsim în această lucrare multimedia un şir de afirmaţii pe care îmi voi permite să le citez integral, ca un semn al lucidităţii acestei istorii a muzicii: „În a doua jumătate a secolului XX s-a compus mai mult ca niciodată, dar, atât în Statele Unite cât şi în Europa, muzica proaspăt compusă a fost cu greu aceeaşi cu muzica interpretată. Deşi mulţi compozitori au afirmat că reprezintă spiritul timpurilor lor, auditoriul a continuat să prefere şi să găsească mai pe înţelesul său muzica secolelor trecute. Deoarece ascultătorii de muzică au preferat constant mereu aceleaşi lucrări din trecut, casele de discuri şi staţiile radio (care se adresau celei mai largi audienţe posibile) au şovăit când li s-a propus aducerea de lucrări noi în faţa publicului. Pe măsură ce costurile de realizare a unui concert pe o scenă au continuat să crească în mod constant, producătorii şi interpreţii ar fi avut tot mai mult de pierdut în cazul în care nu ar fi reuşit să atragă mase mari de oameni. Fapt pentru care, şi aceştia, la rândul lor, au început să evite compoziţiile noi, nefamiliare. Stelele muzicii din întreaga lume erau acum celebri solişti şi dirijori care s-au devotat în întregime interpretării mereu a aceloraşi lucrări arhicunoscute. Mai mult, auditoriul s-a concentrat tot mai puţin asupra muzicii în sine, preferând să se lase atras de aspectele spectaculoase şi exterioare ale prestaţiei interpreţilor."

Aceste cuvintele sunt sprijinite prin două imagini teribil de sugestive. Prima, ce apare la momentul în care în text se vorbeşte despre atragerea cantităţilor mari de oameni în sălile de concert, este o fotografie a firmei luminoase a cunoscutei săli de spectacole Carnegie Hall. A doua imagine ne prezintă pe unul din cei trei celebri tenori într-una din pateticele posturi cu batista în mână pe care le adoptă pentru sublinierea sensibilă a caracterului dramatic şi intensiv al trăirii momentane a artistului.

Admirabilă onestitatea celor de la Zane Publishing, pentru că au spus lucrurilor pe nume! Dacă este să fiu sincer, nu mă aşteptam tocmai de la inventatorii conceptului de industrie a spectacolului să aibă o asemenea atitudine lucidă şi, într-un fel, autoironică. Una peste alta toate aceste chestiuni se împletesc în a alcătui o istorie a muzicii în primul şi în primul rând credibilă.

Muzică tradiţională

Cel de-al patrulea CD, intitulat „Music and Culture" conţine o prezentare extinsă a tradiţiilor muzicale ale Africii, Polineziei şi indienilor americani. Se pune mult accentul pe modul în care mediul în care îşi desfăşurau viaţa popoarele primitive a influenţat muzica şi instrumentele acestora. Sunt exemplificate sonor ceremoniile religioase (inclusiv cântece specifice transelor şamanice), cele legate de anotimpuri, evenimente agricole (însămânţări, recoltat), momente din viaţă (naştere, nuntă, moarte), ceremonii ale războinicilor (îndeosebi dinamismul puternicilor războinici polinezieni este la rândul său excelent surprins şi cu ajutorul aparatului foto).

Încheind aici prezentarea conţinutului acestei realizări multimedia, simt nevoia de a cita încă o dată din realizatorii acesteia, de această dată cuvintele simple cu care se termină al patrulea CD, ultimul din seria „History of Music – The Collection": „In an age of dislocation and change, folk songs give us a sense of our roots and help us to face the future".



Muddy Waters

Amănunte esenţiale

Din momentul în care am introdus în CD-ROM drive primul dintre CD-urile acestei istorii multimedia a muzicii şi până când m-am ridicat de la calculator au trecut în jur de şase ore. Deosebita calitate a coloanei muzicale nu a fost singurul motiv pentru care era să ajung să am nevoie de pamperşi, nedezlipit fiind de scaunul din faţa calculatorului. Am apreciat foarte mult cele peste 4000 de imagini care însoţesc muzica şi explicaţiile.



Frumoase dansuri polineziene. Frumoase dansatoare polineziene.



Muzica atonală este o bună sursă de inspiraţie pentru pictorii avangardişti.

De la edificii istorice, monumente de arhitectură, imagini de instrumente muzicale, la lucrări de pictură şi sculptură, toate imaginile ne vorbesc despre epocile respective şi compozitorii lor, oferindu-ne aroma discretă a unor timpuri de mult apuse, sau, dimpotrivă, încă prelungindu-se spre contemporaneitate. De altfel, am şi dorit să ilustrez acest articol cu un cât mai mare număr din aceste imagini, pur şi simplu pentru că mi s-au părut semnificative ochiului.

Uimit am fost însă descoperind că în spatele acestei istorii a muzicii se află un foarte puternic instrument de proprie documentare şi studiu, prin aceea că oriunde în text se poate face o trimitere la „American Concise Encyclopedia" precum şi la „Webster's New World Dictionary" care sunt incluse organic (la modul hipertext) în acest brilliant pachet multimedia. Mai mult, pentru cei care vor să folosească această istorie a muzicii drept instrument de educaţie şi verificare a propriei culturi, există posibilitatea de a completa teste interactive de cunoştinţe ce cuprind întrebări din conţinutul acestui pachet.

Nu pot să nu menţionez aici una din cărţile care au stat la baza propriei documentări în istoria muzicii, ce mi-a fost de mare de folos în aprecierea cât mai exactă a calităţilor pachetului multimedia prezentat în acest articol. Mă refer la excelenta carte „O istorie a muzicii universale" scrisă de doctorul în muzicologie Ioana Ştefănescu, carte din care au apărut până acum primele două volume („De la Orfeu la Bach" şi „De la Bach la Beethoven" la Editura Fundaţiei Culturale Române). Aştept cu enorm interes apariţia unor noi volume din această carte indispensabilă.

Pentru cei dornici de cunoaşterea mai lejeră a unei bune părţi a istoriei muzicii (deşi mie personal mi-au lipsit mult Bruckner, Cesar Franck şi Saint-Saens, de ce nu or fi încăput şi ei pe CD?), „History of Music – The Collection" a celor de la Zane Publishing este un excelent material de informare, în care aşezarea logică şi intuitivă a informaţiei esenţiale se îmbină perfect cu plăcutul auditiv şi vizual. Multimedia 100%!

Marius Ghinea

Informaţii:
Ofertant: MultiNet Baia Mare, tel. 062-222201



Mister Postman

Sorin alias BAS – Braşov

Salut!

Este prima mea scrisoare şi vreau să vă pun o întrebare: jocul full din octombrie nu-mi merge, spune că are nevoie de 12 KB dacă vreau să-l instalez de pe CD şi 5KB dacă-l copiez pe hard şi am încercat să-l instalez şi din DOS şi-mi cere 2 KB. Am un Pentium 200 cu 16 MB RAM şi un harddisk de 2,1 GB. Să-mi spuneţi ce să fac cu el.

Încă ceva, îmi place la nebunie rubrica „Fun Stuff" şi DLH-ul. Cele 100 de pagini sunt EXTRA COOL! Dacă puteţi, mai puneţi şi alte jocuri full pe CD … Cât mai multe concursuri şi articole despre CARMA II. Nu ştiţi nişte magazine de unde pot să-mi iau o placă 3D?

Cam atât, că trebuie să mă duc la şcoală căci am doar 12 ani şi nici măcar n-am mâncat.

Succes în continuare!

Servus!

Ca să-ţi ruleze jocul full Action Soccer de pe CD-ul din octombrie trebuie să faci câteva modificări în config.sys. În acest fişier trebuie adăugate următoare linii:

Files=20
Buffers=20
DOS=high, umb
Apoi:
Device=C:\windows\himem.sys
Device=C:\windows\emm386.exe ram

Cam astea ar fi modificările care trebuie făcute pentru ca să poţi instala şi rula jocul. Pe viitor ne vom strădui să obţinem ceva produse de la firma care a produs Carmageddon II şi să le punem la bătaie într-un concurs sau într-o tombolă. Magazinele care comercializează plăci 3D sunt extrem de numeroase. Tot ce trebuie să faci este să faci o tură prin BV pe la firmele care distribuie tehnică de calcul (sunt la tot pasul – aşa că nu-ţi fă probleme unde le găseşti).

La mai mare!

Alex-Bucureşti

Hi!

Pentru început aş vrea să vă spun că revista voastră m-a transformat într-un gamer. Apoi am să vă felicit pentru menţinerea numărului de pagini. Iar acum am să vă întreb ce s-a întâmplat cu rubica CHEATS, de-a dispărut deodată din revistă şi în plus în numărul din octombrie spuneaţi pe CD că este numărul 10 când era numărul 13. Şi cum se întâmplă că jocul Get Medieval se repetă în două numere ale revistei (13 şi 14).

În rest aş vrea să vă spun că faceţi o treabă grozavă cu revista.

Posterul din numărul 14 m-a surprins foarte mult de altfel şi jocul full din numărul trecut. Deci, keep up the good work that you are doing!

P.S.: Felicitări pentru Carmageddon II pe CD.

Salut!

Rubrica de Cheats a dispărut pentru că pe CD se află un mic programel, numit DLH care conţine mai multe cheat-uri decât am putea noi să punem vreodată în revistă. Chestia cu cifrele ne-a cam dat şi pe noi un pic peste cap (mai ales în contabilitate) aşa că am revenit la normal şi am încercat să îndepărtăm cifrele şi să punem doar numele lunii atât pe copertă cât şi pe CD. Eroarea de mistake s-a întâmplat. Jocul Get Medieval a avut două demo-uri – le-am pus pe amândouă. Nu-i o chestie chiar aşa de supărătoare, aşa-i?

MAX - Timişoara

Ciao Sergio,

Motto: 'The most stupid , irrational and sick game that was never concepted.'

M-am tot gândit la chestia 'aia cu concursul de la Fun Staff şi mi-am zis dă-o-ncolo, fie ce-o fi, vă dau şi vouă un „pui" că azi mi-a fătat mintea unul. Şi iată-l pe tavă gata pentru devoratorii LEVEL. Cică jocul meu se cheamă „Karmageddon-3" şi e tare de tot după cum spune şi titlul, desigur i-am schimbat puţin scrierea ca nu cumva să zică ceva cei de la Stainless Software despre drepturile de autor, încălcarea numelui şi alte chestii ştii tu. Şi acum să revin la oaia mea pierdută. După ce intri în joc şi îţi apare numele jocului scris frumos şi cu tot felul de efecte speciale, apare şi numele firmei producătoare împreună cu toate celelalte şmecherii, iar pe când credeai că poţi juca şi tu mult aşteptatul joc... zbang îţi trânteşte în faţă un film... giga-mega-extra-cool de pici pe spate. În sfârşit transpirat după un asemenea efort selectezi din meniul principal NEW GAME şi aştepţi că doar vezi că scrie: LOADING... După un timp îţi apare mesajul LOADING COMPLETE, imaginea se înnegreşte, urmată de un alt mesaj: PRESS THE ARROW KEYS TO PLAY THE GAME. Tu gamerul apeşi pe taste bucuros că începe jocul, dar apoi constaţi cu dezamăgire că nu s-a întamplat nimic. Imediat după aceea îţi apare scris mare pe tot ecranul: YOU ARE THE WINNER!!!...WOULD YOU LIKE TO SEE THE REPLAY?

Servus!

Duşceac Dinu – Rm. Vâlcea

Salutare!

Vă scriu pentru prima dată şi vă mărturisesc sincer că până acum nu cumpăram regulat revista LEVEL. Dar ultimele două numere: septembrie şi octombrie (mai ales ultimul) m-au convins să vă devin un cititor fidel.

Nu vreau acum să isc bâză prin redacţie, dar cel mai mult mi-au plăcut articolele scrise de Mike: Heavy Gear II, Sin, NFS III, Rainbow Six, X-Wing dar şi Carmageddon II & rubrica Review Special.

Comentariile voastre sunt haioase şi bine alese, eu trezindu-mă că râd singur cu revista în faţă! Continuaţi tot aşa!

Şi acum câteva critici:

Când rup posterul cu Heavy Gear II de la pagina 77 îmi dispare juma' din Fun Stuff; nu s-ar putea pune pe spatele lui ceva publicitate (something like pag. 98)?

La rubrica hardware aş vrea să se prezinte şi altceva în afară de mouse-uri şi joystick-uri, ca de exemplu componente „nu atât de importante": plăci de bază, memorii, procesoare etc.

Când alte activităţi sunt legate strâns de calculatoare, înţeleg să le faceţi loc în revistă, dar în locul apariţiilor muzicale şi a filmelor era mai bine să continuaţi rubrica de hardware.

Dacă vă sponsorizează cu ceva Zone Records sau mai ştiu eu cine, înţeleg situaţia, dar măcar să facă ceva, un concurs, cum a fost la Armageddon.

...urmează binecunoscuta cerere de-a pune un joc full pe CD – fie el şi mai vechi.

Şi acum câteva mesaje pentru voi:

Pt. Mr. President: „Capul managerului asigură succesul LEVEL-ului".

P.S.: Mă gândesc ce moacă o fi făcut Demostene când „anticii dinozauri" (din articolul Tomb Raider III) i-ar fi apărut în faţă. Cred că s-ar mai fi bâlbâit şi astăzi sau ar fi făcut indigestie, înghiţind de frică pietricelele din gură. (Antichitate: mileniul 3 î.e.n. – 476 î.e.n.).

Pt. Mike: N-am cuvinte! Eşti preferatul meu!

... urmează un non-sens:

Totuşi CO2 nu ştiu dacă este aşa de esenţial vieţii (doar plantelor)! Eu pot să-mi scot capul din carlingă chiar dacă în atmosferă nu este CO2.

Pt. Claude: Observ că-ţi cam plac sporturile: golf, fotbal, vânătoarea de dinozauri şi... pâinea?! (glumeam) a la Civilization.

Pt. Sergio: Şi eu aştept jocurile Tiberian Sun şi Carmageddon II.

...urmează descrierea unei chestii din Carma II care se pare că l-a deranjat un pic pe domnul Duşceac. Vreţi să vă spun? OK!

La Carma II nu prea-mi place arcul ăla uriaş care se foloseşte la aruncare pietonilor în aer sau la spartul geamurilor (cum am văzut în articol). Strică atmosfera şi te duce cu gândul la circ şi la clovni.

...Părerea critică a domnului Duşceac asupra limbajului „colorat" folosit în rubrica Fun Stuff şi o idee pentru această rubrică.

Pt. Marius Ghinea: Chiar există oameni care citesc poveştile tale? Totuşi ar fi mai bine să te axezi mai mult pe modul cum a fost realizat programul (jocul) decât povestirea lui. Dacă nu poţi să rezolvi problema (cu ecuaţii sau altfel), dă-mi de ştire sau foloseşte o puşcă cu lunetă! Succes la vânătoare!

În final am să vă pun o întrebare: pagină de Internet nu vă faceţi?

Bla, bla...

Noroc!

Domne, da deştept mai eşti – pe cuvântul meu de LEVEL-ist! Poza aia din HGII nu este altceva decât o pagină pusă acolo de frumuseţe – nicidecum un poster. Nu prea înţeleg de ce-ai vrea ca la rubrica de Hardware să fie prezentate printre altele şi memorii – după tine ce-ar trebui scris despre nişte memorii? Poate ceva de genul ăsta: sunt frumoase, pătrate, scumpe şi cine le are bine şi cine nu – nu. Plăci de bază, procesoare... poate c-ar merita prezentate în alt context: nu ca produse efectiv, ci sub forma unor articole în care să fie explicat cum funcţionează acestea şi ce avantaje şi dezavantaje au o serie de produse din ultima generaţie. De acord? OK, next! Cu privire la rubrica de filme şi muzică – unora le place ce citesc acolo. Şi cum trebuie să-i respectăm pe cei de lângă noi, rubrica asta va rămâne deocamdată în revistă.

Nu prea am înţeles chestia aia: „Capul managerului asigură succesul LEVEL-ului". Dacă vrei, te rog să mi-o explici şi mie. Mă fratele meu – puţină istorie cunosc şi eu – închipuie-ţi că mi-am dat şi eu seama că n-aveau cum să trăiască dinozauri pe vremea lu' Demostene ăsta. Aşa cum nu pot trăi nici în zilele noastre când este lansat TR III. Expresia asta de „dinozauri antici" am scos-o că aşa mi-a venit mie bine şi făcea referire de fapt la repetarea unui element existent în TR I. Cu alte cuvinte, făceam un pic de morală celor de la Core care puteau să bage alte vietăţi în loc de dinozauri. Pricepuşi? Cuvântul antic are mai multe înţelesuri în funcţie de context. N-am chef să fac teoria chibritului acum. Şi încă ceva: Marius Ghinea este unul din cei mai buni specialişti pe care i-am cunoscut până acum – te poate băga în buzunar la orice oră. În afară de asta, este foarte apreciat şi iubit de cititori pentru că scrie absolut bestial. Şi oricum n-am înţeles ultima parte cu puşca cu lunetă. Sau poate vrei să fi împuşcat şi nu şti cum s-o zici mai pe şleau. Vezi dar, dragă prietene, că părerile sunt împărţite şi nu toţi îţi împărtăşesc opinia. Mai scrie-ne... şi dacă o faci, şi vrei să bagi şi ceva critici, atunci foloseşte-ţi mintea prea strălucită în a găsi şi ceva argumente solide.

Pe curând!

joKER - Suceava

Salut băieţi!

Numele meu este Andy Drelciuc şi am organizat în Suceava un fan-club LEVEL. Aş vrea foarte mult să vă rog să-mi spuneţi de unde aş putea să procur jocul NBA LIVE '99. V-am mai trimis şi alte mesaje dar cred că voi nu le-aţi primit deoarece nu mi-aţi dat nici un răspuns. Şi aş mai vrea doar dacă vreţi şi voi să mai corespondăm. Aici în fan-club lucrurile stau perfect şi toţi sunt fericiţi. Cam atât pentru că nu prea mai am mult timp şi va trebui din păcate să închei aici. Aştept cu nerăbdare răspunsul vostru!!!

Cu Stimă şi Amabilitate: ANDY DREKCIUC!!

P.S.: Adresa mea este: dmarcel@assist.cccis.ro

Hello!

Jocul amintit de tine, precum şi multe alte produse distribuite şi realizate de Electronic Arts, îl vei găsi poate la firma Best Computers, Tel: 01 310.2832, Fax: 01 310.2832. Şi felicitări pentru Fun Club! Te aşteptăm cu noi scrisori.

Bye!

Prodan - Nowhere

Bună ziua!

Dacă nu vă răpesc din timp, am şi eu nişte mici probleme hardware care nu-mi dau pace şi nu le găsesc nici o explicaţie.

Am avut o sărăcie de Pentium 100, cu 32 RAM şi Voodoo 1. Mi-am schimbat placa, procesorul şi memoria (PII 266, 64 RAM, BX) şi au început problemele. În vechea configuraţie totul a mers perfect. Acum, jocurile accelerate cu GLIDE (Quake 2, Unreal, NFS 3) fac figuri la modul: pe ecranele de „Loading" de la Quake 2 apar zone de max 2 cmp cu diverse mizerii (pixeli de diferite culori, amestecaţi) iar în joc uneori mapează eronat texturile.

Ce este cu adevărat ciudat e că bugul este W '95 only, sub DOS (Grand Teft Auto) sau sub NT (acelaşi Quake 2 sau Unreal) merg ireproşabil.

Placa e un Diamond Monster, deci bună, nu e vorba de conflicte, aşa că întreb şi eu, CE NAIBA SE ÎNTÂMPLĂ?

Servus!

Se întâmplă că e un driver nu tocmai fericit. Foarte probabil nu se înţelege cu ceva din hardware-ul tău nou. Mai pe scurt, driver-ului tău nu-i plac upgrade-urile. Încearcă să faci un update de la www.diamondmm.com, iar în caz că nici aşa nu merge, fă un downgrade la hardware şi pune-ţi înapoi Pentium 100.

Succes!

SCRISOAREA LUNII!

Vârlan Vlad – Giurgiu

Salut!

A trecut ceva timp de când nu v-am mai scris. În primul rând aş dori să vă felicit pentru jocul full şi pentru o sută de pagini (cam târziu).

Aş dori să încep cu critica – sper să nu vă supere.

În numărul din august când mi-aţi răspuns la prima scrisoare aţi spus în felul următor: „Hi! Sugestia ta este binevenită şi cred că vom avea şi aşa ceva în LEVEL. NU AM AUZIT NIMIC DESPRE MORTAL KOMBAT 4 şi când vom auzi o să facem un articolaş pe cinste. Salut!". Din ce este scris cu majuscule reiese că nu ştiţi nimic despre MK4, dar în acelaşi număr la pagina 16 exista un Preview al jocului MK4, realizat de Claude. În numărul din septembrie şi din cel din octombrie la rubrica FLASH aţi repetat de două ori o ştire. Acum gata cu criticile.

V-aş ruga să puneţi pe CD şi ceva jocuri shareware mai vechi. La sistemul meu de 486 DX2, 80 MHz, 20 MB RAM nu-mi rulează nici un joc de pe CD, iar dacă rulează, se mişcă precum un melc şi se mai şi blochează. Aşa că v-aş fi recunoscător dacă aţi pune şi un joc mai vechi pe CD.

Mai spre sfârşit, aş dori să vă urez succes la realizarea posterului. V-am compus şi o poezie care sper să vă placă, dar înainte de a o spune, rog scuze redactorilor pe care nu i-am amintit în poezie (parcă aş fi un copil mic, dar nu m-am putut gândi la altceva prin care să vă arăt cât de mult vă apreciez).

Salut!

JUMP TO THE NEXT LEVEL!
PUI DE GAMERI

1. Gameri au fost, gameri sunt încă
Şi-or fi în LEVEL-ul românesc
Căci rupţi sunt ca din tare joc
Gameri oriunde cresc

2. E revista noastră făurită
De mai mulţi gameri cu braţe moi
Şi cu voinţa ruginită
Cu minţi deştepte, inimi mari

3. Şi unui Sergio cel haios
Iar celălalt Mr. President cel isteţ
Ce pentru LEVEL-ul lor megalitic
Au dat cu atâtea jocuri piept

4. Şi din aşa părinţi de seamă
În veci s-or naşte pui de gameri
Ce pentru LEVEL-ul lor mamă
Vor sta ca vrednici jucători

5. Au fost gameri au fost
Şi încă or să mai fie
Ce-or frânge jocurile mişele
Din coapsa LEVEL-ului
În veci s-or naşte pui de gameri

Servus!

Mă, chestia aia cu MK4 a fost gândită ca o glumă. A fost făcută intenţionat aşa o greşeală pentru a mai destinde un pic atmosfera. Se pare că nu prea a reuşit! Oricum, cu FLASH-urile s-ar putea să ai dreptate, nu zic nu. Se mai întâmplă şi pe la case mari. Cu jocurile mai vechi nu prea ştiu dacă putem face ceva, dar cel puţin o să încercăm – nu eşti singurul în situaţia asta. Poezia ta e super! Sper că nu te superi că am mai corectat ceva greşeli şi am mai înlocuit unele cuvinte care nu prea erau conforme cu realitatea. În rest: „Keep it so and JUMP TO THE NEXT LEVEL!"

Pa!

Antonesei Timotei – Suceava

Hai că vă salut! Sunt Timotei (băiatu' nu şamponu') şi sunt din Suceava şi vă scriu pentru a doua oară, iar pentru început aş vrea să încep cu câteva critici, că aşa îmi place mie să critic până la sânge dacă se poate, dar numai ce e de criticat...

Revista LEVEL dă la urmă câte un sfat...ce mai sfat, pot să zic, ia spuneţi-mi mie cine poate urma „tot" ce aţi recomandat „când vă puneţi pe butonat"...bla, bla, bla, etc....

Luaţi vă rog persoana mea şi forţaţi-o să nu stea prea aproape de monitor, să nu joc când sunt obosit sau mi-e somn şi mai ales să fac pauză între ore... şi încă ce pauză. Auzi dumneata, hai că poate 10 minute mai merge tras de păr, da' 15 de-acuma rămâne fără păr.

Mie îmi place să stau de cum intru pe uşă de la şcoală, de la ora 1:30 pm, până când cad jos sau dacă mă forţează cineva cu paru' sau cu ce e mai la-ndemână (a se citi 12-15 ore pe zi), cu pupilele lingând ecranul de protecţie şi stând cu picioarele-n sân pe scaun. Una la palmă, al doilea lucru, nenea TOP SECRET din redacţia LEVEL îi place să se rezume mai mult la umplutură decât la conţinutul în sine al articolului. A treia chestie: DE CE NU RĂSPUNDEŢI DOM'LE LA SCRISORILE CARE VIN PRIN INTERMEDIUL E-MAIL-ULUI??? Adresa o pun bine (o verific) conţinutul scrisorii e bun, da' răspunsul...

Eu la început spuneam de critici dar de-abia acu' mi-a intrat mie-n cerebel.

Acultă la mine nene Sergio... ăla despre care vorbeai tu în Fun Stuff (adică de Quake în aer) e doar un bug care nu te lasă să-ţi vezi picioarele, căci dacă le-ai vedea (încearcă măcar să-ţi imaginezi picioarele player-ului din Quake care stă pe o margine de „ceva" şi vei raţiona că el stă cu picioarele „pe pământ") nu poţi observa că eşti în aer sau nu.

Alta care nu bate clopotul sfintei biserici e că pur şi simplu aţi băgat ditamai vechitura în Review Special: „ Beneath A Stell Sky", care nu-i decât o adunătură de bitmap-uri bengos colorate. Că dacă are un story fain nu înseamnă că-i burduşit de acţiune (caz contrar în chelea lu' DARK REIGN). Ha, şi-n plus i-aţi dat şi nota 91. Eu aş ţine-o până când vă săturaţi de critici dar spre sfârşit mai trebuie adăugat că faceţi prea multe greşeli de ortografie. Dar ca să nu rămâneţi numai vânătăi de bombardament, hai să vă oblojesc...bla, bla – nişte cuvinte prin care se intenţionează „aruncarea" unui mesaj de genul: „Lăsând la o parte faptul că aveţi o revistă plină de bug-uri, hai să vă laud că faceţi o treabă bună!". Apoi urmează o idee pentru rubrica Fun Stuff, iar în final o mare supriză:

Nu prea cred că scrisoarea va apărea în conţinutul revistei, dar îmi face mare plăcere să aflu că măcar aţi citit-o.

Vă salută Timotei akka Game Boy akka Sayon6!

Salut băiatu' cu şamponu'!

Mă fratele meu, chestia aia cu LEVEL Recomandă este pentru cei care vor să citească şi să ia aminte la un sfat prietenesc, ca de la gamer la gamer. Tu te lauzi că joci cel puţin 12-15 ore pe zi – nu prea cred. Până acum ai fi fost fie mort, fie chel de la radiaţiile emanate de monitor, fie orb. Mă rog, chestia asta o poţi lua ca o glumă. Vorbind însă serios, îţi recomand cu o intensitate pe care n-ai mai pomenit-o până acum să mai laşi orele de joacă şi să mai înveţi câte ceva. Nu de alta da' greşelile de ortografie întâlnite în revistă nu ţin în totalitate de redactori, însă la tine au fost câteva greşeli care mi-au demonstrat clar ce se întâmplă cu notele tale de la şcoală. Cu părere de rău şi cu satisfacţie în acelaşi timp, te declar un nebun cu diplomă care în lipsă de orice altă activitate s-a pus pe scris ciudăţenii (ca să nu zic altceva). Cu Quake-ul poate ai dreptate, nu ştiu, pentru că eu nu joc Quake, iar Sergio nu e p-aci ca să-ţi dea un răspuns. Dacă ai observat bine, Review Special e o rubrică nouă în care se povesteşte despre o casă de jocuri, despre istoria acesteia şi despre nişte jocuri produse de casa respectivă, care au făcut ceva vâlvă la vremea lor. Fie că aceste titluri sunt mai vechi de n ani. Beneath a Stell Sky este un joc deosebit care a fost foarte apreciat şi care încă mai este jucat de gamerii „adevăraţi". Sistemul nostru de punctaj este bine pus la punct şi pe cât posibil obiectiv. Aşa că sunt sigur că nota 91 a jocului mai sus amintită este complet justificată. În încheiere, vreau să mai spun că mă bucur enorm când mai scrie câte unul ca tine care ne critică şi ne ajută să ajungem la umătorul nivel al existenţei noastre. Mai simplu spus, ca să înţeleagă şi Şamponu', ne bucurăm când cineva ne critică având argumente solide pentru că astfel suntem ajutaţi să: „Jump To The Next LEVEL!".

Bye!

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa **OP 13, CP 4, 2200 Brașov,** pentru departamentul **"ABONAMENTE".**

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin **mandat poștal** pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin **ordin de plată** în contul "Vogel Publishing":
37075 la **Societe Generale Brașov.**

talon de abonament

☐ ***DA,*** **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL cu CD, pe o perioadă de:**

☐ **6 luni, la prețul de** ☐ **114.000 lei**

☐ **12 luni, la prețul de** ☐ **228.000 lei**

începând cu luna: ____________

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de .... cu

☐ mandatul poștal nr. ....

☐ ordinul de plată nr. ....

12/98

Stimați cititori,

După cum, ați observat, introducerea TVA-ului pe tipărituri ne-a obligat să mărim prețul revistei. Totodată, am fost nevoiți să mărim și prețul abonamentului.

Vă rugăm deci să nu mai trimiteți taloane de abonament vechi (la vechiul preț) după data de 1 noiembrie.

După această dată se vor lua în considerare numai taloanele de abonament la prețul nou. Dacă ați observat prea târziu acest anunț și ați trimis deja talonul cu prețul vechi vă rugăm să achitați diferența de preț.

Vă mulțumim pentru înțelegere!

Tombola LEVEL

Ce puteți câștiga luna aceasta? Păi, să vedem: 3 CD-uri cu jocul full SubCulture și POD și un pachet al programului antivirus AVX. Jocurile full ne-au fost oferite de către firma UbiSoft (01/4111045; Fax: 01/4111080) iar pachetul AVX de către firma Softwin (01/2309460; 01/2309471). În plus, mai puteți câștiga jocul full Great Battles of Caesar și un mouse Wintrack. Tot ce trebuie să faceți este să completați talonul de mai jos și să-l trimiteți până pe data de 20.12.1998.
Succes!

Tombola lunii decembrie!

Dragi gameri, ca să evităm orice fel de supriză, vă rugăm să decupați toată această parte a paginii, nu numai partea ce trebuie completată!



Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

talon de comandă LEVEL

☐ *DA,* vă rog să-mi trimiteţi următoarele reviste:

Revista	Buc.	Pret unitar	Pret total
LEVEL Nr. 1		7,000	
LEVEL Nr. 2		7,000	
LEVEL Nr. 3		10,000	
LEVEL Nr. 4		10,000	
LEVEL Nr. 6		10,000	
LEVEL Nr. 7		10,000	
LEVEL Nr. 8		18,000	
LEVEL Nr. 9		18,000	
LEVEL Nr. 10		18,000	
LEVEL Nr. 11		18,000	
LEVEL Septembrie		22,000	
LEVEL Octombrie		22,000	
LEVEL Noiembrie		25,000	
		TOTAL:	

Vă rog să expediaţi revista pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Judeţ
Telefon: E-mail:

12/98

Am plătit .... lei în data de .... prin ☐ mandatul poştal nr. ....
☐ ordinul de plată nr. ....

Semnătura: ....

ATENŢIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonaţi la redacţie pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa:
D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Braşov
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing" 37075 la Societe Generale Braşov

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

TOP TEN

Topul continuă. Ce altceva putem spune decât că ne apropiem din ce în ce mai mult de sfârşitul anului şi acum am avut surpriza să constat că gamerii români au fost pe fază şi ne-au trimis deja taloane de top în care există jocuri precum NFS III şi Dune2000. Asta înseamnă că vă mişcaţi repede şi cumpăraţi tot ce se poate cumpăra. Luna aceasta Quake2 se duce în jos - ar fi fost şi culmea să mai rămână acolo sus atâta timp. So, let's see the surprize of the month!

TOP TEN

Scrieţi mai jos primele zece jocuri preferate de voi şi trimiteţi apoi acest talon pe adresa redacţiei noastre.

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________
4. ____________________
5. ____________________
6. ____________________
7. ____________________
8. ____________________
9. ____________________
10. ____________________

And the winner is...

Şi primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

Poziţia	Titlu	Producător	Tendinţa
1.	Starcraft	Blizzard	↑
2.	Age of Empires	Ensemble	↑
3.	Quake2	ID Software	↓
4.	NFS III	EA	↑
5.	Commandos	Eidos	↑
6.	MK4	Midway	↑
7.	Dark Reign	Auran	↓
8.	Ultimate Soccer M.	Sierra	↑
9.	Tomb Raider 2	Eidos	↓
10.	Dune2000	Westwood	↑

Stănescu Gabriel-Cătălin – Ploieşti

Hello everybody,

I'm Gabi din Ploieşti. Am 15 ani şi fac parte împreună cu alţi prieteni (foarte numeroşi) din L.B.A. (Level Back-up Army) un fan-club local – care este doar la început. Sunt foarte emoţionat. Aceasta este prima mea scrisoare către LEVEL (şi nu numai). Probabil că vă uitaţi unii la alţii miraţi când citiţi această primă scrisoare a unui ploieştean, întrebându-vă ce m-a determinat să consum cerneala. Ei bine, am cumpărat doar două numere ale revistei voastre, pardon a poporului (pe care-o publicaţi voi) şi m-am decis: o să devin un fan mai fan decât orice fan! Vă daţi seama ce putere de convingere aveţi în 200 de pagini?

Închipuiţi-vă ce s-ar fi întâmplat dacă aş fi cumpărat patru sau zece numere ale LEVEL-ului. Probabil că v-aş fi telefonat din zece-n zece minute la redacţie. Înfiorător, nu? Dar promit solemn că am să fiu un fan cuminte şi o să mă rezum doar la scrisori (cu toate că revista poporului... drive me crazy). În numele L.B.A.-ului vă manifest nespusa (a se citi nemărginita) stimă pe care o avem pentru Mr. President, Sergio, Claude&Mike (sper să nu vă supăraţi din cauza ordinii în care v-am menţionat; dacă da, vă dau copyright-ul să modificaţi scrisoarea!) şi pentru toată echipa care lucrează pe brânci ca să ne ofere o sută de pagini SUPER(be).

Tot în numele L.B.A.-ului vă adresez nelămuririle noastre şi unele întrebări:

·0 De ce nu menţionaţi la toate concursurile data limită?

·1 Am dori ca, virgulă, câştigătorii să fie anunţaţi (a se citi publicaţi) în numărul următor al revistei. COOL!

·2 Jocurile full de pe CD cam lipsesc. Puteţi introduce două jocuri full pe CD, iar preţul să graviteze în jur de 30000?

M-am gândit, m-am răzgândit, împreună cu comisia de conducere a L.B.A.-ului şi am ales preţul de 30000 lei deoarece am constatat că în numărul din octombrie a apărut un joc full, iar preţul este 22.000 lei, deci...

Am vrea – în limita posibilului – ca unele concursuri să conste în accesorii PC (Soundblastere, boxe, plăci video, plăci 3D) deoarece unii (a se citi majoritatea) dintre noi nu prea avem resurse pentru achiziţionarea acestora; nu în excursii. În numele L.B.A.-ului, Gabi din Ploieşti şi Restul Lumii (a se citi comisia) vă urează mult succes în continuare la realizarea LEVEL-ului care ne bucură în fiecare lună.

Comisia

Hello people!

Bravo fraţilor! Toată redacţia LEVEL vă felicită pentru L.B.A.-ul vostru şi vă urează-n continuare multe şi noi succese. Cu data limită de la concursuri e o treabă mai delicată. Uneori putem pune data limită (vezi concursurile obişnuite pe care le-am avut până acum) şi câteodată nu (vezi chestionarul – unde am avut nevoie de cât mai multe răspunsuri). Din cauza datei de predare a revistei este destul de dificil să tipărim în numărul următor câştigătorul concursului din numărul precedent. Asta este! Ei, cu jocurile full nu prea putem face nici o afacere. Licenţa de a pune pe CD un joc cât de cât nou este destul de scumpă şi la ora actuală nu prea ne dă mâna să facem aşa ceva. Dacă am pune două jocuri full pe CD, preţul revistei ar fi de cel puţin 70.000 de lei. Cine ne-ar mai cumpăra atunci? Tu ţi-ai permite? Şi, în final, unele concursuri au ca premii accesorii pentru PC (joystick-uri, plăci video, plăci de sunet, etc.).

Servus şi pe curând!

Coperta pentru carcasa CD-ului.



Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiţi zilnic la sediul redacţiei între orele 15.00 şi 17.00. Sunaţi la următoarele numere de telefon şi cereţi cu unul din redactorii revistei LEVEL:068/150.886; 068/153108.

Sugestiile şi propunerile dumneavoastră sunt binevenite!



Echipa CHIP vă urează

La mulți ani!



Mai mult ca sigur că de Crăciun vei primi drept cadou mult așteptatul calculator! Sau imprimanta? Poate monitorul?

Fii pregătit!

Caută chiar acum la chioșcul cel mai apropiat numărul de decembrie al revistei CHIP!